게임명인이 선택한 신세대 게임전문지

게임챔프 마당

더 수퍼패미컴
비프 메가드라이브
사특약

'93 3

값 4,000원

스페셜 기획/ 「휴대용 게임기」의 모든 것
특별취재/ 일본 유학정보 ①
기획정보/
1. 일본 '92「게임아카데미상 시상식」
2. 「소닉2 금단의 비법」 대공개
3. 히트게임음악 CD와 비디오 베스트10
현장취재/ 미국 '93 CES쇼를 가다
기종별 베스트신작/ 드래곤볼 Z 바코드게임

특보/
1 스트리트화이터 2 「대쉬 터보」 비밀테크닉 지상공개
2 패밀리용 명작 「드래곤퀘스트 Ⅰ/Ⅱ」 슈퍼패미컴으로 등장
긴급속보/ 현대, 「성검전설 2」 국내 동시 발매 결정! 긴급입수 전격공개!!
추적/ 이것이 알고싶다 "UFO의 정체를 밝힌다"

특별부록
1
2 아랑전설 2/머슬 봄버/화이널 환타지 5/란마 1/2 등 베어너클 Ⅱ/열혈격투전설/SD건담 가차폰전사 5/ 게임명인이 추천한 「베스트게임 완전공략집」

「스트리트 화이터 2 대쉬」 터보 엔진 장착한 하이퍼 버전 등장!!

STREET FIGHTER Ⅱ SERIES

특보
1. 슈퍼컴보이용 드래곤볼 Z-Ⅱ
한국·일본(3月 5日)동시 발매!
2. 당사 독점 판매
3. 예약 접수 중
(주)나우게임
「드래곤볼Z 2」
DRAGON BALL Z
올 신학기 최대의 기대신작!!
-초무투전-
「드래곤볼Z 2」 팬들을 매료시킬 사상
최대의 대전형 액션게임등장!!
3월 발매 예정!
* 이 게임이 「스트리트 화이터2」를 능가하는 3가지 충격정보!
①만화영화에 나오는 성우들의 육성이
각 장면장면에서 현장감 넘치는 효과음을 재현!
②최대 16화면으로 듀얼 스크린을 사용한 초고속
전투신을 리얼하게 재현!
③각종 필살기들을 초보자들도 무리없이 사용할수
있을 정도로 조작성이 우수
일산점
군포
대우비디오
(0344) 975-2312
버스터미널
일산시장
일산역
의정부점
(0351) 43-2990
진로백화점 4층
미니완구
의정부역
호원동
서울
영등포점
영등포
롯데백화점
지하상가 52호
678-0563
서울역점
퇴계로
서울역
꿈나라완구
363-1849
봉천점
남부순환도로
봉천동
관악구청
성남점
성남미래게임
(0342) 754-5298
건우APT
태평3동 사무소
본사
원효로
원효대교
국민은행
나우게임
17동 나열 105호
농협
서부역
현대컴보이/슈퍼컴보이 총판
서울·용산 나진상가 17동 나열 5호
TEL : (代)702-2433~4 FAX : 702-2434

게임의 마술을 CD로 건다

삼성 CD 알라딘보이

수퍼 알라딘보이(16비트)
- SPC-201R : ₩165,000
  (죠이패드 1개, RF단자 1개 포함)
- SPC-200R : ₩185,000

알라딘보이(8비트)
- SPC-100N : ₩119,000
  (S/W내장, 죠이패드 2개, RF단자 1개 포함)
- SPC-100NG : ₩135,000

SPC 100NG에는
전자총과 전자총용
게임팩이 들어있어

핸디알라딘보이(휴대용)
- SPC-150V : ₩198,000

디지탈 화면, 디지탈 사운드—
마침내 CD게임기가 왔다.

드디어 CD게임의 세계가 열렸다.
삼성 CD알라딘 보이
상상을 뛰어넘는 생생한 화면—
지금까지와는 전혀 다른 CD사운드—
엄청난 용량에 의한 엄청난 속도감—
마침내 게임의 마술을 CD로 건다.
삼성 CD알라딘 보이

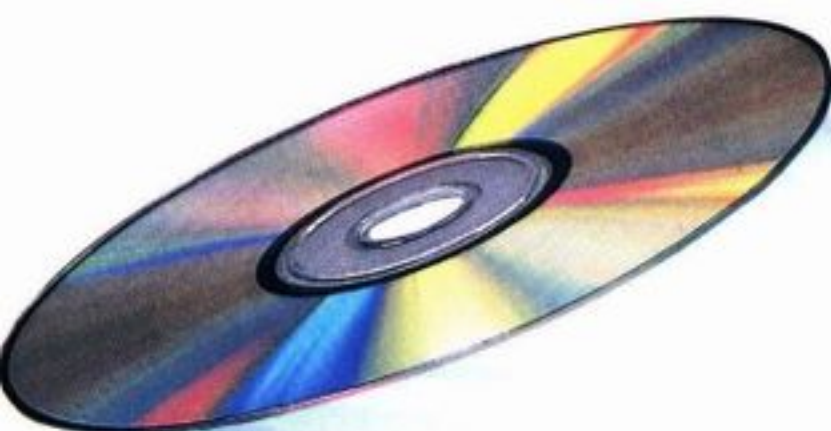
이것이 CD 알라딘보이

- 대용량 게임 가능
- 처리속도 2배의 고속 CPU
- 게임기 최초의 프론트 로딩방식
- 0.8초에 불과한 게임 스타트
- 초고속의 화면확대, 축소, 회전
- 고급 오디오와 같은 생생한 원음

CD플레이어로, 가라오케로

16비트 수퍼 알라딘보이에 연결하기만 하면 음악을 들을 땐 CD플레이어로도, 노래를 부를 땐 CD 가라오케로도 즐기실 수 있습니다.

삼성게임기——

CD·알라딘보이

●CD 알라딘 보이는 16비트 수퍼 알라딘 보이와 접속해야 작동이 가능합니다.

신제품

제품 문의

알라딘보이 영업부 : 서울시 강남구 논현동 203번지 센츄리빌딩 B동 TEL:513-1114

알라딘보이 총판점

■서 울● (주)하이콤 : 795-5765
● (주)씨에코 : 715-3131
●호키포키 : 716-8808
●게임랜드 : 712-3682

■서 울●슈퍼게임 : 716-1936
●게임라인 : 713-7033

■부 산● (주)광복 : 245-0136
●[illegible]게임프라자 : 645-2158

■대 구● (주)게임유통 : 754-8051
●대구게임랜드 : 421-5234

■대 전●태원상사 : 252-1309

■마 산●컴퓨터테크 : 97-9881

■광 주●광주콤 : 228-6652

■제 주●게임토피아 : 58-0815

기술의 힘으로 세계와 겨루는——

삼성전자

게임머신™ DFG-009 Game Machine

■ 총판점 ●서울 : 만 물 컴 퓨 터 : 743-3208
게임랜드본점 : 719-4044
게임랜드1매장 : 712-3682

■ 전문취급점 ■ 서울 ●게임랜드
정릉 : 911-0976
역촌 : 358-3972
미아 : 989-4498
시흥 : 807-1805
성수 : 498-9485
송파 : 415-1602
신림 : 838-4987
용답 : 249-6176

최고의 패밀리게임기 출현!!

왜 최고인가? 5가지 이상의 이유

1. 국내게임기 문화를 선도하는 게임전문회사가 개발하였습니다.

● 게임S/W 및 H/W를 수출하는 다우정보시스템의 기술력과 신뢰성이 제품의 성능을 보장합니다.

2. EMI (전자파장해검정) 획득으로 완벽한 품질검증을 받았습니다.

● 국내 유통되고 있는 대다수 패밀리 게임기가 EMI 검증을 받지않은 부적격 제품입니다.

3. 게임기의 생명은 깨끗한 사운드와 선명한 화면, 견고한 내구성 입니다.

● 소비자와 유통업체의 의견을 수렴하여 기존 패밀리 게임기의 모든 문제점을 보완하였습니다.

4. "A"급 부품과 최고의 옵션장치만을 채택하였습니다.

● 불량부품 및 저가의 옵션장치를 사용하지 않고 품질인증된 A급부품, 어뎁터 및 독자R/F 모듈을 적용하였습니다.

5. 그외에도…

● CAD 시스템으로 설계된 내부 구조및 디자인을 직접보시고 확인 하십시요.

■ 조이스틱

● 슈퍼컴보이/수퍼알라딘보이용

● 재믹스 ● 겜보이(알라딘보이)
● 패밀리용

■ 게임링크

● 가정용오디오, 게임기 접속공유기

■ 악세사리

● 조이패드 ● AV, 확장케이블

■ 기타 : 안 양 만 물 : (0343) 82-3807
고성게임랜드 : (0556) 74-6873
춘천작은천국 : (0361) 57-3423

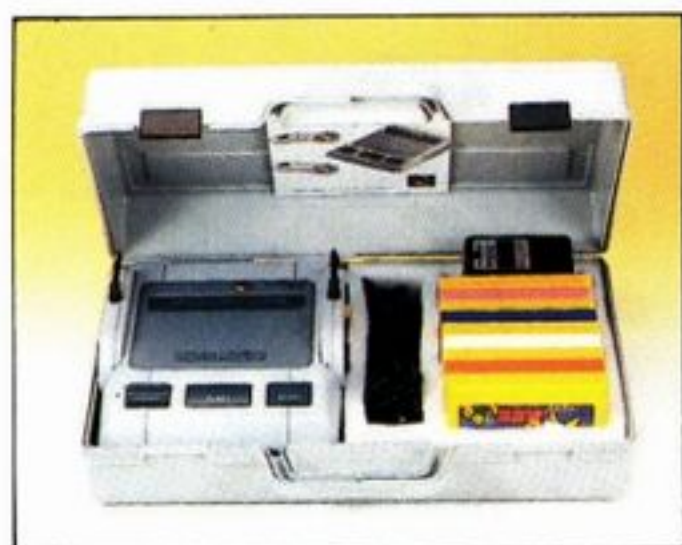
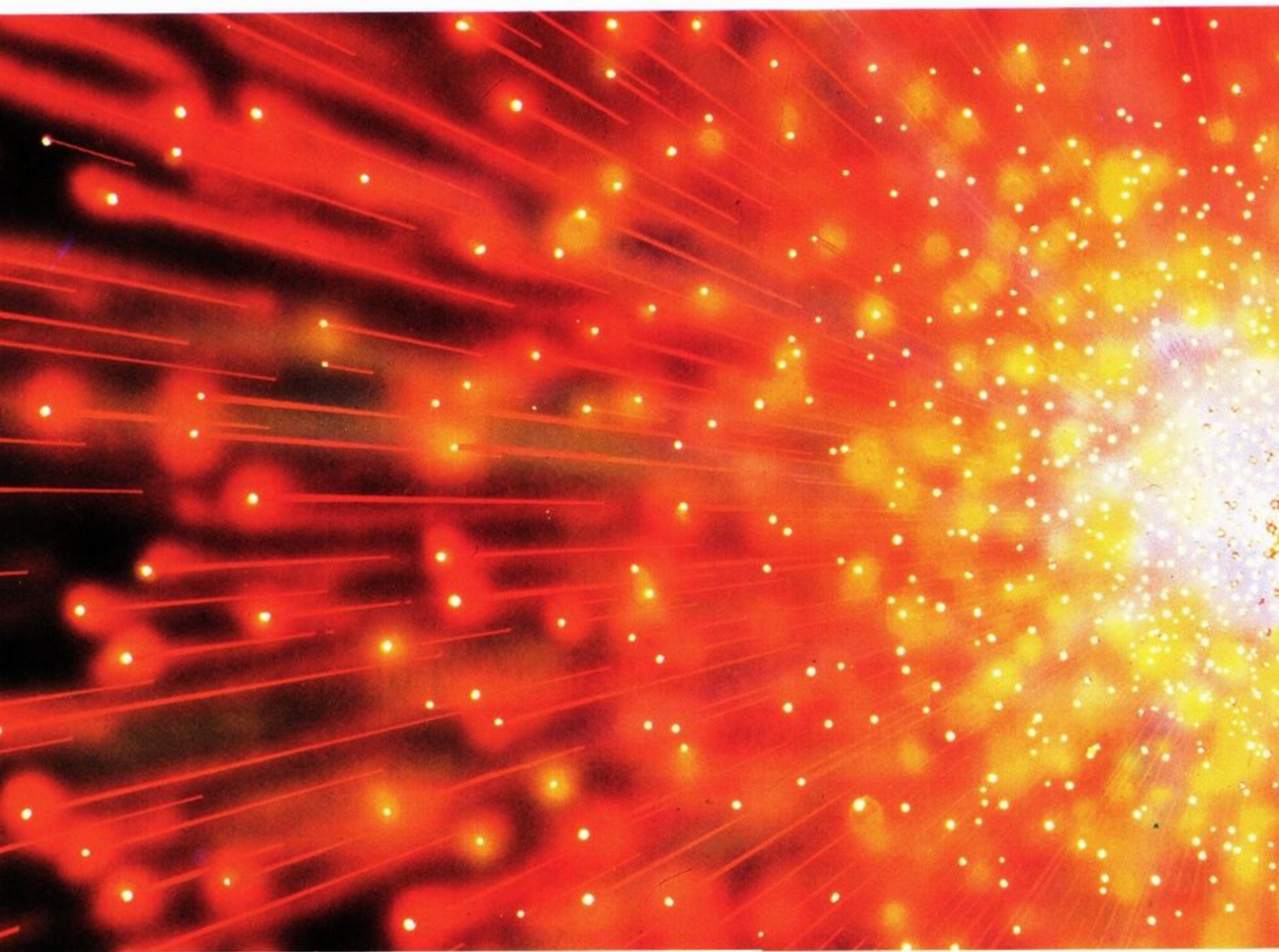
■ 마이컴프라자직영 유통점
● 서울 : 701-0956~7
● 대구 : 553-5500 ● 구미 : 53-1118

서면점 : 819-1655~6
대신점 : 241-4950

■ 전국유명백화점

Dau

게임엔진은 좋은 자재와 첨단기술, 그리고 코스모테크의 정성으로 만들어 집니다.

난 알아요 게임엔진만 있으면 게임박사가 되는것을…!

●게임엔진(케이스 포함)
권장소비자 가격 : ₩68,000

●케이스 별매
권장소비자 가격 : ₩8,500

고급가방

*휴대가 편하고 정리와 보관이 간편해요.

★★★★★★★★★★★★★★★★★

축 세계시장 진출!

우리 기술로 만든 우리 게임기 '게임엔진'이 우리의 상표를 달고 세계 시장에 진출하게 되었습니다. 좋은 자재와 우수한 기술, 그리고 (주) 코스모테크의 정성으로 만들어진 '게임엔진' – 이제 세계인들과 함께 즐기세요.

소비자 보호

□ 본부(용산) : (02) 705－0715～7
□ 서울지역 : 반포 (02) 536－8444
상계 (02) 935－9788
청계 세운 (02) 271－0807

제품 문의

□ 본사 : (주) 코스모테크 영업부 (02) 705－0715～7
□ 게임엔진 전문 취급점
· 서울 세운상가 : 수인상사 (02) 271－0807, 만물컴퓨터 (02) 237－4534
· 서울 용산상가 : 태경테크 (02) 716－5408, 하이콤 (02) 795－5765

Game Engine
Game Engine
은 (주) 코스모테크 상표입

신종 8BIT 훼밀리 게임기

게임엔진

Game Engine

VIDEO GAME —— —— COMPUTER SYSTEM

POWER OFF BEFORE REMOVE OR INSERT CARTRIDGE
COSMO TECH
Game Engine
VIDEO GAME COMPUTER SYSTEM
POWER
EJECT
RESET
COSMO TECH
Game Engine
SELECT START

■ 게임엔진은 아주 특별해요

- 가격이 참 싸요. (가격혁신)
- 화면이 꼭 진짜 같아요. (선명한 그래픽)
- 소리가 힘차고 멋있어요. (뛰어난 효과음)
- 고장이 전혀 나지 않아요. (100% 품질보장+평생 A/S)
- 디자인이 근사해요. (세련된 인체공학적 디자인)
- 예쁜 가방이 있어 정리와 보관이 편해요.

■ 구입문의 전국 유명백화점, 쇼핑센타, 가전대리점, 게임기취급점.

(주) 코스모테크
서울시 용산구 한강로 3가 16-49
삼구빌딩(한강전자오피스텔 1113호)
TEL : (02) 705-0715~7, FAX : (02) 705-0729

소프트웨어 총판점

호키포키

METAL MAX 2

메탈 맥스2

슈퍼컴보이용
8메가+64K램

오리지널성 스토리! 롤플레잉에 혁신적인 전차 시스템!
모든 것이 새로운 초강력 롤플레잉 게임!!
「메탈 맥스 2」가 호키포키를 통해 국내 동시 발매

「메탈 맥스」는 강자가 지배하는 세계

때는 가까운 미래, 인류가 쌓아 놓은 문명은 붕괴되어
황폐한 세계로 변화되었다. 도시는 완전히 마비되고
도시 밖에서는 몬스터들이 엄습해 오는데…
국가는 존재하지 않고, 힘있는 자가 지배하는 아우트 월드
이것이 「메탈 맥스」의 세계이다.

이런 삭막한 세계를 무대로 개성 넘치는
3명의 주인공- 솔져 몬스터 헌터, 메카닉
등이 현상금이 걸린 몬스터들을 포획해
가며 펼치는 기상천외한 롤플레잉 게임!!

기대의 화제작이
호키포키를 통해
계속해서 등장!!

	발매일	제품명	제작자	용량	장르
1993년 독점 발매작	3月 발매예정	메탈맥스 Ⅱ	테이타이스트	8M	RPG
	3月 26日	POPM 쯔인비	코나미	8M	SHT
	4月	MOTHER Ⅱ	닌텐도	M	RPG
	4月	성검전설 Ⅱ	스퀘어	M	A/RPG
	5月	실버사가 Ⅱ	세타	M	RPG
	미정	드래곤퀘스트 Ⅰ, Ⅱ	에닉스		RPG

호키포키

MICKEY MOUSE AND Donald Duck

미키와 도날드 이상한 요술상자

수퍼 알라딘보이용 8메가 2인용

자! 엄마와 함께 미키와 도날드가 되어 이상한 요술 상자 속으로 환상 여행을 떠나가 보자!!

매직쇼 연습을 하고 있던 미키와 도날드가 우연히 발견한 요술 상자.
상자에 들어간 미키와 도날드가 도착한 곳은 마법과 환상의 세계였다.
자 두사람의 모험은 여기서부터 시작되는데,
손에 든 손수건과 지혜와 용기를 가지고 무슨 일이 일어날지
모를 이상한 세계로 들어가 보자.

■호키포키 본사 : 716-8808/9
■호키포키 용산직영점 선인상가 21동 TEL : 704-2148

●자매점 : 돌핀게임 719-9698
●자매점 : 게임시티 702-5087

게임라인

■서울시 용산구 한강로3가 나진상가 12동 나열 12호
TEL : 713-7033(代) FAX : 703-3463

게임라인

「삼성전자총판＋수퍼컴보이총판」
자격 획득으로 게임라인의 「파워치」가 "대폭" 커졌습니다!!

겜돌이와 함께 여행을 떠나자。

각종게임기・롬팩 종합백화점。
신규매장・자매점모집。
신속 정확한 통신판매실시。
꾸준한 공급으로 최신종 롬팩 다량입하。

게임파노라마

GAMDORI
겜돌이

협력점
전국 통신판매 전문
TEL.(051)623-4380

우체국 600726-0033071
농 협 935-02-153015
예금주 : 유보숙

부산태원

TEL.(051)805-8968.816-0640 FAX.(051)816-0640
부산시 부산진구 부전1동 52번지(창선빌딩203호)

■ 체인점 : 가든백화점 ● 목포점(화니백화점 맞은편) : 42—7791 ■ 체인점 모집중 ■

●광주점 : 371-6946 ●주월점 : 672-2408 ●봉선점 : 676-7086

●하남점 : 952-2214 ●산정점 : 953-2830 ●월곡점 : 953-1156

●본점 : 광주시 동구 금남로 5가 금남 전자도매상가 맞은편

● TEL : (062) 228—6652

전국 어느곳에서나
2일이내
특급배달

통신 판매 전용 전화
09:00-21:00까지
(02)931-8605

구좌번호〈예금주 : 미래〉
농협 354-12-006342
국민은행 835-01-0040-380
제일은행 255-10-007446
우체국 013979-0010201

미래교역

각종 게임기 및 롬팩도매점(업자상담환영)/전국체인점 모집 中
TEL : (02)931-8605 FAX : (02)936-3834

상계 토탈 게임

게임기 전문 상설할인 매장

가격때문에? 구색때문에!
여기 게임의 모든것이 있습니다.

- 이제부터는 먼곳까지 나가실 필요가 없습니다.
- 수리가 필요하시다고요… 수리도 OK
- 전기종 초특가 세일 판매
- 사은품 증정

■약도

주공 10단지
주공 9단지
동일로
■토탈게임
임광APT
주공 7단지
도봉면허시험장
노원역
미도파 백화점

미래교역 직매장

사고

'93「어뮤즈먼트」 게임쇼 참관단 모집

게임챔프는 오는 2월 16, 17일 2일간에 걸쳐 일본 동경에서 열리는 「AOU '93 어뮤즈먼트 엑스포 전시회」에 참가할 참관단을 모집합니다.

매년 개최되는 「어뮤즈먼트」 엑스포 전시회는 게임분야의 기술정보와 신제품 소개를 위한 목적으로 일본내에서 많은 관련업체가 참여하고 있습니다.

일본에서 개최되는 모든 전시회 중 CSG쇼, 장난감 전시회등과 더불어 4대 전시회중 하나인 이 전시회는 넓은 전시장에 게임관련 다양한 제품들이 출품됩니다.

게임챔프에서는 일본의 빠른 게임정보를 알고 싶어하는 국내 업체 및 본지 독자들을 위해 참관단을 모집, 편리하게 행사를 관람하실수 있는 패키지를 마련했습니다.
관계자 여러분들의 많은 신청바랍니다.

작년에 개최됐던 제30회 어뮤즈먼트 엑스포 전시회

◀ 국제적 규모의 전시관. 외국인도 눈에 띈다

▶ 최첨단 장비들이 가득하다

1. **모집인원** : 선착순 20명
2. **신청기간** : 여권 미소지자 93. 2. 5-10일 까지
   여권 소지자 93. 2. 13일 까지
3. **참관비용** : 1인 690,000원

[경비 내역]
☞ 항공료 (KAL, 아시아나항공)
☞ 숙박 (동경 이케부꾸로 또는 우에노의 한국관 : 1인 1침대)
☞ 교통편 : (전자상가 및 전시회 참관 때 전세버스)
☞ 식사 (아침식사, 저녁식사-양식, 한식)
☞ 공항 사용료 (서울 • 동경)
☞ 보험료 포함

합계 : 690,000원

4. **문의신청** : 게임챔프 참관단모집 담당자 (702-3211) 또는 I.D.C 전시사업부 (574-9394)

※ 많은 신청바랍니다.

5. 참관일정

일 자	지 역	교통편	일 정	시 간
첫째날 2/15	서울 동경	KE 702 전용버스	서울 김포공항 신청사 출발 동경도착후, 전자상가 견학	11 : 30 13 : 30
둘째날 2/16	동경	전용버스	아침 식사후 하루종일 AOU '93참관 (점심 식사 각자)	하루종일
셋째날 2/17	동경	전용버스	동경시내 문화시찰 · 황궁, 긴자, 아사쿠사 등 (점심 식사 각자)	하루종일
넷째날 2/18	동경 서울	전용버스 KE 701	아침 식사후 동경 출발 서울 도착후 해산	12 : 30 14 : 50

게임챔프는 게임한국을 위해 노력하고 있습니다

1993년 3월호

목차

이젠 모나리자도 게임챔프를 즐겨 읽습니다.
게임챔프를 좋아하는 독자는 시공을 초월하고 있습니다.
게임챔프를 더욱 아껴 주세요.
—게임챔프 판매담당자—

베스트 게임정보

NEW SOFT

COMING SOON

독자코너

읽을 거리

토탈게임 회원가입 안내

■가까운 체인점에서 등록해 주십시오.
■회원에 한하여 모든 제품 구입시 5% 할인과 롬팩 교환시 20%할인의 혜택을 드립니다.

"꿈과도 같은
게임의 세계와
게임에 관련된 모든 것들이
모여 있습니다"

■토탈게임 News

1. 통신판매개시(신속, 정확)
2. 게임기 전기종 롬팩교환실시
3. 최신종 롬팩 다량입하 판매실시

■ 2월의 토탈 이벤트

신종 동시 발매!!

수퍼알라딘보이	수퍼컴보이
수퍼시노비II(2월중순)	배트맨리턴즈(2월 26일)
마징사가(2월중순)	MOTHER II(2월하순)
닌자외전(2월중순)	스타폭스(1월 30일)
킥 복싱(1월 29일)	퍼플러스 II(1월 22일)
베어너클 II(1월 14일)	

알라딘보이	훼미리
몬스타월드 III(2월 중순)	열혈격투전설
윈블던(2월 26일)	SD건담 V
레밍스(2월 5일)	배트맨리턴
	록맨 V

인기팩 특가판매!!

수퍼컴보이팩	훼미리팩	알라딘 보이
화이널 환타지 V	스트리트화이터 II	소닉 II
러싱비트의 란	캡틴 날개 III	미키마우스 II
란마 I/2 2	마리오 III	대마계촌
기기괴계	나이트 건담물어 III	둘리
아랑전설	열혈신기록	닌자외전
티니툰	닌자거북이 II	수퍼모나코 GP II
반숙영웅	닌자거북이 III	톰과 제리
컴백 LIVES	드래곤볼 Z III	비룡
반경외전	록맨 V	골든 액스
엘파리아	열혈행진곡	도날드 덕

「소닉 II」
■수퍼 알라딘 보이용 8메가
■알라딘 보이용 4메가

토탈게임 전국체인점

게임박사들도 즐겨 찾는곳! 포스트

■ 2월의 POST 이벤트 이벤트

신종 동시 발매!!	
수퍼알라딘보이	**수퍼컴보이**
수퍼시노비Ⅱ(2월중순)	배트맨리턴즈(2월 26일)
마징사가(2월 중순)	MOTHER Ⅱ(2월하순)
닌자외전(2월 중순)	스타폭스(1월 30일)
킥 복싱(1월 29일)	퍼플러스 Ⅱ(1월 22일)
베어너클 Ⅱ(1월 14일)	
알라딘보이	**훼미리**
몬스타월드Ⅲ(2월 중순)	열혈격투전설
윈블던(2월 26일)	SD건담 Ⅴ
레밍스(2월 5일)	배트맨리턴
인기팩 특가판매 코너!!	
수퍼알라딘보이	**수퍼컴보이**
소닉 Ⅱ	화이날 환타지Ⅴ
삼국지Ⅲ	러싱비트의 란
랜드스토커	란마 1/2Ⅱ
T.M.N.T	기기괴계
알라딘보이	**훼미리**
소닉 Ⅱ	스트리트화이터Ⅲ
미키마우스 Ⅱ	캡틴 날개Ⅲ
대마계촌	드래곤볼 ZⅢ
닌자외전	나이트 건담물어Ⅲ

■ 초 특가 한정판매!! (50~90%)

수퍼컴보이팩 오리지날 : 2만원~4만원

Post의 자랑 6가지

1. 풍부한 경험, 친절상담 : 게임을 처음하시는 분도 쉽게 게임과 친숙해 질 수 있도록 경험이 풍부한 직원들이 친절하게 상담해 드립니다.
2. 정찰제 : 신용과 믿음을 바탕으로 완벽한 정찰제를 실시합니다.
3. 교통편리 : 손쉽게 이용할수 있도록 교통편이 편리한 위치에 있습니다.
4. 최상의 상품 : 엄선된 정품만을 취급하므로 안심하고 살 수 있습니다.
5. 가장싸게 : 유통마진을 최소화하여 가장싸게 공급합니다.
6. 완벽한 A/S : 완벽하고 신속한 A/S체제를 갖추고 철저한 사후관리를 해드립니다.

— 통신판매전문 —

MOMO

"최상의 상품을 가장싸고 빠르게"

따르릉!!
한통화의 전화로 가능합니다.
서울에서 제주까지…

■ "모모"의 취급품목

전 게임기 및 롬팩 취급(가격 List 우편발송)

■ 모모 통신

TEL : 704-1573(통신판매 전용) 706-1398

주소 : 서울시 용산구 한강로 3가 용산 관광터미널 3층 1호

(접수 시간 09 : 00~20 : 00)

■구좌번호(예금주 : 모모)
국민은행 : 095-01-0148-165
외환은행 : 081-13-07301-3
제일은행 : 180-10-028870
상업은행 : 175-05-021596
농　협 : 057-01-246104

발송비 본사 부담

통신판매전문점
MOMO
(주) 하 이 콤

"지방총판및 대리점 모집 개업상담환영"

게임왕국

용산전자상가 관광터미널2층

전철 1호선 용산역 전자상가출구

서울시 용산구 한강로 3가 40-969
관광터미널 2층 212호, 213호
TEL : 701-4163/4, 703-6315~7
FAX : 703-6318

봉천대리점
(02)877－3551
인천가좌대리점
(032)581－1964
광명대리점
619－2796
군포대리점
(0343)29－4280
시흥대리점
(032)692－7770
의정부대리점
(0351) 42-7823
구리대리점
(0346)551－7832
논현대리점
(02)514－6683
인천 구월대리점
(032)463－9725
여수대리점
42－4976
대전중리 대리점
(042)534－1484
대전가장 대리점
(042)633－5294
파란마음 하안점
(02)893－0555
파란마음 부평점
(032)528－5350
게임왕국
국내최초의 대리점
방식의 개업유통망
·개업에 따른 각종 기획 및 광고물 제작지원
·확실한 제품만을 본사에서 엄선하여 신속히 공급
·각종 광고 지원 및 판매 영업에 대한 지도
·전산 처리에 의한 확실한 대리점 관리

챔프 정보국

다우정보시스템 개발실, 열림기획과 제휴

순수국산게임 「아기공룡둘리」「장군의 아들」을 개발, 업계에 신선한 바람을 일으켰던 다우정보시스템 소프트 개발실과 「구슬동자구구」를 비롯, 게임개발장비 메가메이트를 개발한 열림기획간에 지난달 협조체계를 구축, 제휴를 맺었다(열림기획 51%, 다우정보시스템 49%). 총자산액 2억, (주)열림으로 새롭게 출범하는 이 회사는 소프트웨어뿐만 아니라 하드웨어분야에서는 선두를 달릴 것으로 기대된다.

국내 게임기 업계에서 경쟁업체간에 기획, 개발, 생산판매의 형식으로 협업관계를 맺는 것은 이번이 처음인데, 다우정보시스템 소프트 개발실 운영에 있어 커다란 변혁을 꾀했다는 점에서 업계의 주목을 끌고 있다.

이에따라 열림기획에서 개발하는 소프트웨어 및 주변기기에 대해서 다우정보시스템이 1차적인 판매권을 갖게 되었으며, 열림기획은 다우정보시스템이 생산하는 게임관련물품의 기획과 개발을 전담할 계획이다.

바코드 게임기 인기 급상승!

게임챔프 2월호 기획정보Ⅱ 기사로 바코드 게임기에 대한 내용이 소개된 이후, 바코드 게임기를 취급하고 있는 게임매장에 하루 평균 30-40통의 문의 전화가 쇄도하고 있는 등 관심이 집중, 업무에 많은 지장을 초래하고 있다고 하소연. 상품에 붙어 있는 바코드를 이용해서 게임을 즐길 수 있다는 원리를 이용, 일본의 에폭크사가 작년에 개발한 이 「바코드 배틀러」라는 게임기가 국내에서도 과연 폭발적인 인기를 얻을지 업계에서는 관심깊게 지켜 보고 있다. 한편 패밀리 게임기를 보유한 게임 매니아들 중심으로 「데이타크 시스템」바코드 게임기를 찾는 사람들도 크게 늘고 있어 바코드 게임기가 국내에 정착될 가능성이 높은 것으로 전망되고 있다.

바코드 배틀러Ⅱ.
일본에서 대단한 인기를 얻고 있다

매장

국제전자, 게임전문매장 오픈

용산전자상가 국민은행 옆 4거리에 최근 새로운 게임전문매장이 탄생했다. 게임 전품목을 도, 소매하며 굳보이 게임기에 대한 판매권을 갖고 있는 국제전자는 대로변에 위치, 차량을 이용해서 쉽게 물품을 구입할 수 있고 효창동 원효로 방면의 게임 매니아들이 찾아오기가 유리하다고 한다. 또한 매장 오픈 기념으로 모든 굳보이 게임기(1-6기종)와 특히 리모콘이 장착돼 있는 굳보이 게임기 5에 대한 값싼 공급을 한다.

스파트 뉴스

청계천 상가, 옛 명성을 되찾을 수 있을까…

청계천 상가는 용산전자상가에 비해 많이 침체되어 있다. 그럼에도 게임 매니아들의 발길이 끊이지 않는 이유는 어디에 있는 것일까? 많지 않은 게임 매장이지만 제법 규모가 큰 매장들이 아직 건재해 있다. 진열장에 가득 쌓인 게임 관련 물품들이 이를 반영한다. 최신 게임기 등 새로운 물품도 눈에 많이 띄는데, 특히 고가의 게임기 및 게임팩이 주목을 끈다. 화이날 환타지부터 마리오 시리즈, 드래곤 퀘스트 등의 고기능 게임팩이 구비되어있다. 현재 세운상가에는 스트리트 화이터Ⅱ의 열풍이 식지 않은 듯하다. 여러 매장의 모니터에는 스트리트 화이터Ⅱ의 배경화면이 가득하다.

불과 몇 년 전까지만 해도 북새통을 이루었던 이 곳은 게임에 관한한 타의 추종을 불허하는 사람들이 많이 있다. 국내 게임산업의 산증인이라고도 할 수 있는 이들은 탄탄한 영업기반을 갖추고, 묵묵히 게임산업의 발전에 일익을 담당한다. 많은 문제점 또한 안고 있는 청계청 상가는 꾸준한 노력으로 옛 명성을 되찾는냐, 쇠퇴의 길로 빠져드느냐 하는 기로에 와있는 듯 하다.

개구장이 까치, 높은 기대 예상

최근 하이콤 개발실에서 1년여의 개발끝에 완성한 「개구장이 까치」(4M, 액션)가 곧 발매된다(2월말~3월말). 만화가 이현세의 캐릭터 까치를 등장시킨 이 게임은 8 BIT 겜보이용으로서 겜보이 게임 매니아들의 폭발적인 인기를 끌 수 있을 것으로 기대된다. 거의 완성된 게임에 대한 사내 품평회에서도 일본과 별차이가 없다는 결론에 도달했다는 것. 전체적인 시나리오면에서 줄거리를 갖추었을 뿐아니라 사용자가 게임을 즐기는데만 머무르지 않고, 동기를 부여받고 목적을 설정할 수 있다는 점에서 기존 게임과는 현격한 차이를 나타낸다. 배경 그래픽 및 사운드면에서도 뛰어난 「개구장이 까치」는 고유 캐릭터를 사용해서 많은 인기를 얻었던 국산게임 「아기공룡둘리」「장군의 아들」에 이어 세번째인데, 특히 이 게임은 국내 최고 인기 만화 캐릭터인 개구장이 까치와 귀여운 엄지가 등장하는 4M급 액션게임으로 침체돼있는 8BIT 시장에서 새로운 돌파구를 열 것으로 보인다.

가정용 게임 전문유통업체인 하이콤의 이번 국산 게임개발은 유통으로만은 국내게임산업에서 뒤쳐질 수 있다는 유통업체들의 최근 시각을 반영한 것으로 보인다. 하이콤은 앞으로 본격적으로 세계시장을 겨냥한 게임 소프트웨어 개발에 박차를 가하기 위해 개발요원을 늘리고 투자를 확충한다고 한다.

게임타운, 「슈퍼보이4」 꾸준한 판매

넓은 게임매장의 가득찬 게임관련물품은 게임타운의 자랑

용산 관광버스 터미널 3층에 위치한 게임타운은 지난 12월 20일 겜보이용 소프트웨어 「슈퍼보이4」를 자체 개발, 시판한 이래 꾸준한 판매량을 보이고 있다. 슈퍼보이4는 기존의 인기 게임인 슈퍼마리오에서 힌트를 얻어 제작한 게임으로 뛰어난 내용으로 평가받는다. 한편 게임타운은 용산 전자랜드 2층에 2개의 매장을 갖추었을 정도로 입지가 절대적인데, 각종 게임 관련물품을 보유하고 있고 완벽한 AS를 자랑하기도 한다. 또 한 구슬동자 구구등 완전한 한글화 작업을 통해 국산 게임 보급에도 일익을 담당하고 있다.

'92 영상축전에 아케이드 게임 선뵈

지난해 12월 24일부터 12월 28일까지 열렸던 영상축전에 국내 개발업체인 「빅콤」과 해외 유명 소프트웨어 개발사인 세가와 타이토가 참여, 게임관계자들의 눈길을 끌었다. 이번 전시에는 어뮤즈먼트관과 버추얼리얼리티관에서 게임관련 전시품목들이 등장, 관람객들의 발걸음을 멈추게 했다.

어뮤즈먼트 관에서는 업소용 게임기 전시와 동시에 해외 발매예정에 있는 SNK의 아랑전설을 직접 조작하며 즐길 수 있도록 해주었다. 특이한 것은 게임 캐릭터중 한국의 태권도를 구사하는 캐릭터와 남대문에서 대결하는 모습을 보여 주기도 했다. 또한 국내 유명 소프트웨어 메이커인 빅콤이 현재 개발중에 있는 '왕중왕전'을 대형 멀티비전으로 소개하는 코너도 있어 주위의 시선을 집중 시켰으며, 많은 관람객들을 감탄시키기도 했다.

한 관람객이 버철리얼리티(가상실제 체험기)를 직접 체 험하고 있다

버추얼리얼리티관에서는 외국 유명 게임기인 R-360을 일반에게 시승할 수있는 기회를 주었으며 본지 기자도 맨 마지막으로 탑승하는 행운을 누렸다.

화면에서 펼쳐지는 박진감 넘치는 화면과 사운드 그리고 완전 360도 강제 회전하는 이 기계는 직접 탑승하기 전에는 그 즐거움을 알지 못할 것이다.

이번으로 2회를 맞은 영상축전은 93년 대전엑스포가 열림과 동시에 행사가 같이 개최될 예정이지만 서울과 대구중 어느곳에서 개최될지는 아직 미정이다. 만약 행사를 관람하지 못하신 분이라면 꼭 대전엑스포기간을 잘 활용하기 바란다.

수퍼게임, 사신드라크소스 발매

그동안 수퍼알라딘보이에 기대를 걸었던 게임 매니아들에게 활기를 불어넣을 수 있는 소식이 들어왔다. 최근 용산 나진상가 19동에 위치한 게임전문매장 수퍼게임은 삼성전자로부터 사신드라크소스, 8M게임을 받아 2월16일부터 판매 할 예정이다. 이 게임은 실감나는 화면의 총 12면으로 구성된 횡스크롤 액션 게임으로 정밀함과 뛰어난 그래픽이 자랑이다.

8M급 액션게임으로 뛰어난 그래픽이 자랑이다

동시발매 게임 소프트웨어 발표

삼성전자 게임기 사업부는 금번 3월까지 일본현지와 동시발매되는 수퍼알라딘보이용 게임 소프트웨어를 발표했다.

게 임 명	발 매 일	용 량	장 르	제 작 사
베어너클 II	93. 1. 14	16M	액 션	세가사
킥 복싱	93. 1. 29	8M	스포츠	마이크로월드
마징사가	93. 2월 말	8M	액 션	세가사
사신 드라크소스	93. 2월 말	8M	액 션	빅터사
슈퍼시노비 II	93. 3월 말	8M	액 션	세가사
디저트 스트라이크	93. 3월 말	8M	슈 팅	빅터사
골든엑스 III	93. 3월 말	8M	액 션	세가사
닌자외전	미 정	4M	액 션	세가사

동시발매 게임 소프트웨어 발표

현대전자 게임기 영업부는 최근 2월까지 발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

게 임 명	발 매 일	용량	장 르	제작사
에프 제로	92.1.12	4M	레이스	닌텐도
슈퍼 버스터 브로스	92.1.20	4M	액션	캡콘
슈퍼 고울 고스트	93.1.20	8M	액션	캡콘
슈퍼 마리오 카트	93.1.말	4M	레이스	닌텐도
액슬레이	93.2.초	8M	슈팅	코나미
스타폭스	93.2.21	8M	슈팅	닌텐도
러싱비트의 난	93.2.말	12M	액션	쟈레코
비룡의 권 S-2탄	93.2.말	12M	액션	컬처브레인

92년말「바람돌이 소닉2」열풍

삼성전자 게임기 사업팀에 따르면 작년 12월 21일 전세계 동시 발매된 바람돌이 소닉2 게임이 발매 10일만에 30,000개 정도의 판매실적을 올렸다고 발표했다. 16BIT 수퍼알라딘보이용과 8BIT 알라딘보이용의 판매가 각각 15,000개 정도로 집계됐는데, 아직 게임시장이 넓지않은 국내 실정에 비추어볼 때 이는 아주 경이로운 현상으로 받아들여진다. 삼성전자 게임기 사업팀은 앞으로도 바람돌이 소닉2의 판매가 더욱 높아지리라 기대하고 있다.

슈퍼컴보이 게임 소프트, 일본과 동시발매 본격 개시!

최근 현대전자 게임기 영업부는 1993년 3월부터 닌텐도 뿐만 아니라 코나미, 캡콤 등과 같은 서드파티에서 발매되는 슈퍼컴보이, 컴보이, 미니컴보이의 게임 소프트웨어를 동시발매 한다고 발표했다. 현대전자는 앞으로 일본에서 매월 발매되는 40여종의 게임 소프트웨어를 선별하여 국내에 동시발매 하게 되는데, 국내 슈퍼컴보이 게임 매니아들의 취향에 맞는 게임의 선정과 게임 소프트웨어의 값싼 공급에 역점을 둘 계획이다.

게임의 선정에 있어서 자체 분석 및 폭넓은 의견을 종합하여, 한 달에 7-8종을 발매할 예정이다. 이로써 현대전자는 기존보다 종류가 많아졌을 뿐아니라, 매월 품목별 발매 수량에 있어서도 500-5,000여개로 늘어나게 됐다.

무엇보다도 이번 동시발매에 따른 가장 큰 특징은 게임 소프트웨어의 값싼 공급에 있는데, 일본에서의 소비자 가격과 비슷하게 국내 소비자 가격이 결정되리라는 예상이 지배적이다.

「베어너클2」 꾸준한 인기

지난 1월 14일 수퍼알라딘보이 게임 매니아들의 오랜 기다림 속에 발매됐던「베어너클2」게임이 꾸준한 판매량을 보이고 있다. 이 게임은「베어너클」게임의 후속편으로 전작보다 4배나 되는 16M의 대용량으로 더욱 섬세하고 화려해진 그래픽, 실감나는 사운드, 박진감 넘치는 화면구성으로 격투 액션 게임의 진수를 보여주고 있다. 또한 2인 동시 플레이 모드가 있어서 두사람이 도와가며 게임을 진행할 수 있고, 대전모드도 첨가되어 있다. 특히「베어너클2」게임의 또다른 특징은 주인공 캐릭터가 훨씬 커졌다는 것과 주인공 캐릭터의 수도 전작에 비해 한명이 더 늘어난 4명 중에서 선택할 수 있다는 것이다. 이 게임은 대전형 액션 게임을 즐기려는 수퍼알라딘보이 게임 매니아들에게 확실한 즐거움을 전해주기에 충분하다.

잠깐만

스테레오그램을 즐기자!

외국에서 최근 선풍적인 인기를 끌고 있는 '스테레오그램'은 눈의 착시현상으로 안보이는 점들속에 신기하고도 멋진 모양을 감상할 수있다.

이 점들이 무엇을 의미하는지 알지 못하는 독자분이 많을 것이라 생각하고 간단히 설명하겠다. 이 점들은 랜덤 도트 스테레오그램(R.D.S)라고 부르는 컴퓨터로 제작한 눈의 착시현상을 이용해 그린 그림이다. 이것은 컴퓨터로 계산해서 입체적으로 볼 수 있도록한 '엇갈림'을 모아 점으로 구성한 것이다. 스테레오 그램을 구체적으로 보는 방법을 설명해 보기로 하겠다.

보는 방법에는 『교사법』과 『평해법』의 2가지가 있다. 일러

현대
전자

더이상 참을 수 없다!

일본 닌텐도사와 라이센스 계약을 체결, 국내에 슈퍼컴보이(슈퍼패미컴) 및 게임 소프트웨어를 수입, 판매하는 논리를 갖고 있는 현대전자 게임기 영업부는 최근 국내에 유통되는 밀수품 및 게임 소프트웨어의 무단 복제품에 대대적인 철퇴를 가하기 위한 시작의 일환으로 고객 안내문 및 경고문을 최근 발표했다.

고객안내문에는 불법으로 무단 복제된 게임팩을 구입하여 사용하면, 게임기가 손상될 수 있고, 화면상태가 좋지 않기 때문에 시력장애를 일으킬 수 있으므로 반드시 현대전자산업(주)의 상표가 붙어있는 정품을 구입하여야 한다는 것과 불법무단복제품 및 밀수품 유통으로 인한 소비자들의 신체적, 물적 피해가 우려되므로 불법제품을 갖고 있다면 구입한 곳을 신고해 달라는 내용이 담겨져 있다.

고 객 안 내 문
===============

1. 불법으로 무단복제된 게임팩을 구입하여 사용하시면, 게임기가 손상될 수있고 화면상태가 나빠 시력장애를 일으킬 수 있으므로 절대로 사용하지 마십시오. 만약 불법으로 제작된 게임팩을 사용하다가 게임기가 손상되면 무상보증이 안되오니, 필히 현대전자산업(주) 상표가있는 정품을 구입하여 사용하시기 바랍니다.

2. 건전한 게임으로 여가생활을 영위하려는 소비자에게 불법무단복제품및 밀수품 유통으로 인한 소비자들의 신체적,물적 피해를 방지하고 정상적인 유통망을 형성하여 소비자를 보호코저 하오니 불법무단복제품과 밀수품을 구입하셨거나 혹시 소지하고 계신 제품이 불법제품이라면 구입하신 곳을 아래의 연락처로 신고하시어 불법제품 유통근절에 협조하여 주시기바랍니다.

감사합니다.

※ 연락처 : 현대전자산업 (주) 게임기영업부

TEL : 398-4395~8
FAX : 733-2145~7

경 고 문
===========

1. 일본 닌텐도(社) 게임기및 게임팩에 대한 모든제품의 국내판권은 현대전자산업(주)만이 소유하고 있으므로 게임팩을 불법으로 무단복제하여 판매할 경우는 저작권법,상표법,의장법등에 저촉됩니다.

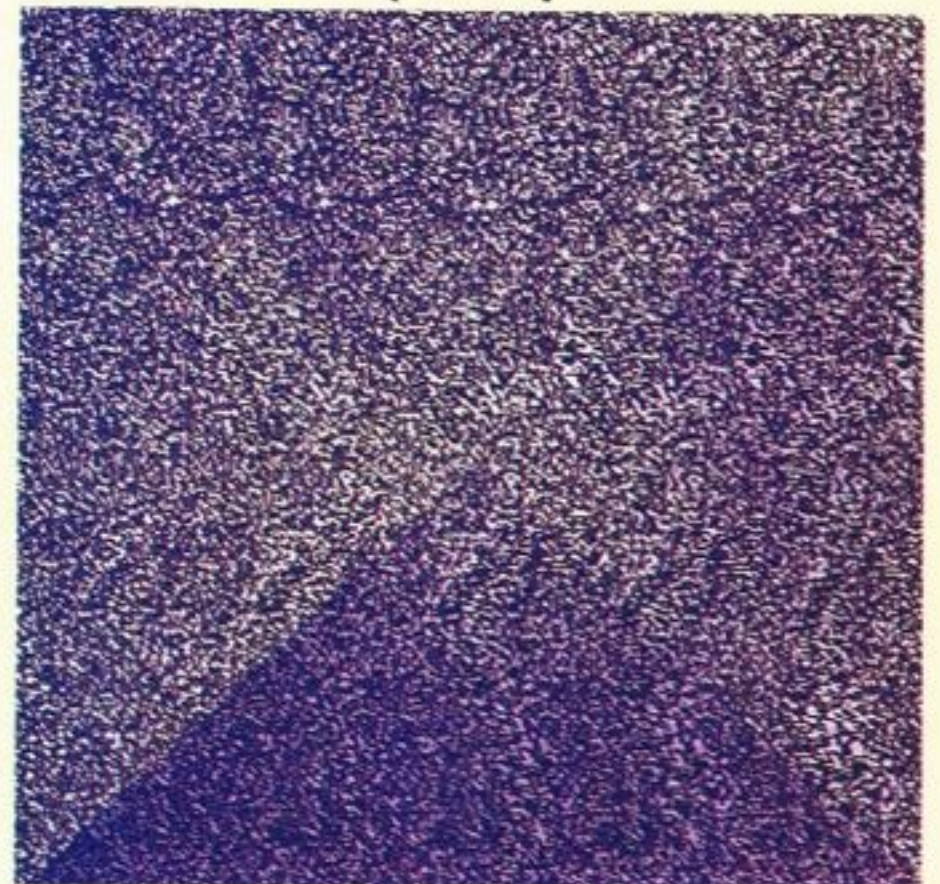
2. 일본제 게임기는 정부의 수입선다변화품목으로 지정되어 수입이 불가하므로, 시중에 유통되고 있는것은 불법밀수품입니다. 또한 일본제 게임팩도 불법밀수되어 시중에 판매되고 있습니다. 이와같이 불법밀수하여 판매할 경우에도 부정경쟁방지법및 관세법에 저촉됩니다. 따라서 상기사항을 위반할 때에는 다음의 체형및 벌금형에 처하게 됨을 알려드립니다.

1) 저 작 권 법 : 제98조에 의거 3년 이하의 징역 또는 300만원 이하의 벌금형.
2) 상 표 법 : 제93조에 의거 5년 이하의 징역 또는 2,000만원 이하의 벌금형.
3) 의 장 법 : 제82조에 의거 5년 이하의 징역 또는 2,000만원 이하의 벌금형.
4) 부정경쟁방지법 : 제11조에 의거 2년 이하의 징역 또는 2,000만원 이하의 벌금형.
5) 관 세 법 : 제 181조에 의거 5년 이하의 징역 또는 그 물품원가의 3배이하 벌금형.

2. 현재 불법게임팩과 밀수품이 유통되고 있다는 정보에 따라, 현대전자산업(주)는 정부관련부처 및 기관과의 긴밀한 협조하에 불법 유통업체파악및 불법게임팩 수거에 착수하였으며,불법게임팩 제조/판매 그리고 밀수및 판매업자에 대한 법적 제재조치를 취할 만반의 준비가 완료되었습니다. 따라서, 향후 불법무단복제품 및 밀수품 유통으로 인하여 고발조치되거나 불이익을 받는경우가 발생하지 않도록, 사전 경고 조치하오니 주의하시기 바랍니다.

스트 A, B가 교차법이라고 하는 방법이다. 이 책과 얼굴 사이에 1점으로 시선을 집중시키고, 그 점을 앞, 뒤로 움직여놓고 스테레오 그램의 위에있는 2개의 점이 3개로 보이게 한다. 그대로 시선을 고정시키면 갑자기 입체적인 형태가 떠오를 것이다. 시선을 움직이는 데에는 손가락과 펜을 책과 얼굴사이에 세우고, 앞의 끝을 보면서 앞 뒤로 시선을 움직이면 재미있는 현상을 볼 수있을 것이다. (안되는 독자들은 친구들과 같이해 먼저되는 사람이 주위사람에게 설명해 주도록 하자)

일러스트 C가 평형법이다. 조금 떨어진 곳에서 시선을 합쳐 그 장소와 얼굴 사이에 책을 가지고 앞뒤로 움직이게 한다. 역시, 위의 점을 3개로 보이게 하고 그대로의 상태를 유지한다. 스테레오 그램의 실제 모양은 움푹파인 모양으로 보일 것이다. 잘 되지 않을 경우는 처음에 보는 장소와 거리를 바꾸는 것도 좋을 것이다. 포기하지말고 여유있게 즐기는 것이 좋다.

초점

수퍼마리오 카트, 카드게임 등장

타임어택과 대전플레이 등 뜨거운 카레이스를 체험시켜준 「수퍼마리오카트」. 아직도 이 게임에 푹 빠져있는 사람이 많이 있을 것이다. 그 유명한 「마리오카트」가 드디어 카드게임으로 나왔다.

게임은 「GP레이스」와 「배틀게임」의 2개 모드로서 둘다 2인~6인으로 플레이를 할 수 있다.

가격 : 12,000엔
'수퍼마리오 카트' 카드를 시작하면 합계 112장의 카드가 된다.

보드 게임의 결정판 등장!

바나나와 버섯 등의 아이템카드와 따라잡기 카드 등을 구사하여 골인을 겨루는 것이 GP레이스이다. 배틀게임은 서로 상대방의 풍선을 터트린다는 내용이다.

「수퍼 마리오 카트」 게임을 너무 심하게 한탓에 엄지손가락에 못이 박힐 정도였다. 그래도 한곳에 집중한다는 것은 좋은 일이 아닌가?

아이템

멀티 어댑터 오토로 동시플레이 가능

슈퍼컴보이에 멀티플레이의 시대가 도래했다. 이 「멀티어댑터 오토」를 사용하면 최대 5인까지 동시 플레이가 가능하다. 동료들끼리 경쟁 게임에는 최고의 즐거움을 받을 수 있다. 지원되는 소프트웨어로서는 「대폭소 인생극장」, 「수퍼 도태랑전철」 등이 있다. 특히 「사상최강의 퀴즈왕 결정전 슈퍼」에서는 빨리누르기용 버튼, 「트윈탭」 사용으로 8인 동시 플레이도 가능하게 되었다.

완전히 퀴즈왕 기분으로 플레이할 수 있다.
가격 : 멀티어댑터 오토(2,980엔). 트윈탭 (1,850엔)

'멀티어댑터 오토'와 '트윈탭'의 콤비로 당신도 퀴즈왕에 도전을 !

새로운 격투 액션 게임 '머슬봄버' 아케이드 게임으로 등장

●캡콤 ●액션 ●봄 발매예정

캡콤사의 격투액션 게임인 「천지를 먹다 2」, 「스트리트화이터2」에 새로운 요소가 첨가된 게임이 등장했다. 그 이름은 「머슬봄버」.

이번 작품은 하얀 매트의 정글에서 10인의 레슬러가 사투를 펼치는 프로레스링 격투게임이다. 물론 10인의 캐릭터는 캡콤 특유의 맛이 가미된 신선한캐릭터들 투성이다. 제각기 소지한 필살기는 살기가 있고도 남는다!

필살기인 선풍각이 작열했다!!

"갈피를 못잡는 양" 시프의 필살기!!

화제

마이클 잭슨과 소닉이 세가사에서 만남?

마이클은 돌아갈 때에 나까야마 사장에게 「꼭, 또다시 만납시다」 라고 말하기도

세계여행을 위해 일본에 방문한 마이클 잭슨이 지난해 12월 15일 세가 본사를 방문했다. 소닉2 잠바를 걸쳐입은 마이클 잭슨은 도착후, 세가사 사장 나까야마씨와 회담하고 새로운 게임 기획을 제안했다고 한다.

그 후에 소닉2 등으로 게임을 즐기고 선물로 50인치 화면의 「뿌요뿌요」 「골든액스」의 대형 인형을 받고 기뻐하는 모습이었다.

패드

본체가 투명한 컨트롤러 발매

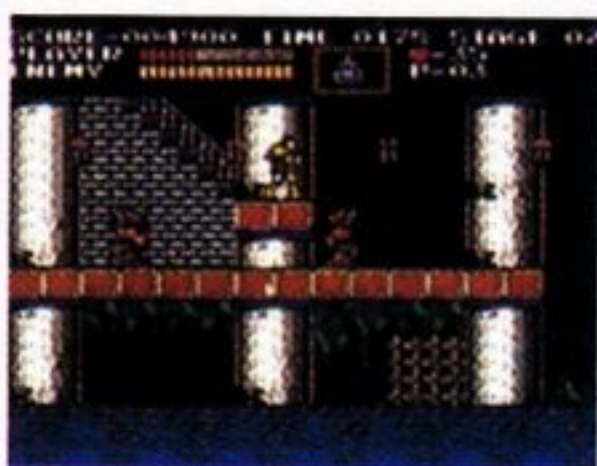
몸체가 투명해서 내부가 보인다
가격 : 3,780엔

이전에 해외의 주변기기 코너에서 소개한 컨트롤러. 몸체가 투명하고 크리스탈을 사용한 슈퍼컴보이용 컨트롤러가 일본에서 발매되고 있다.

이 컨트롤러는 「SN.PRO. PAD」라는 명칭으로 미국 닌텐도 공인상품으로서 발매된 것이 다시 일본에서 판매하고 있는 것이다.

이 컨트롤러에는 슬로우 모션 기능, 연사 기능이 탑재되어 있다. 특히 연사기능에 관해서는 A, B, X, Y, L, R의 버튼에서 독립해 설정가능한 것이다. 또 오토기능도 탑재되어 한번 연사기능으로 하면 버튼을 누르지 않아도 그대로 연사된다. 게임매니아 중 슈팅을 좋아하는 사람은 필수품이 아닐까?

기업

코나미, 흘러간 명작 PC 게임 패밀리로 재발매!!

일본 게임 개발사 코나미에서는 디스크 게임 3개를 패밀리용으로 완전이식시켰다. 모드는 쉬움과 어려움 2개의 타입으로 구성되었다. 발매 날짜는 「악마성 드라큐라」가 93년 1월 22일, 「바이오 미라클 나는 우파」가 2월, 3월에는 「타올라라! 토인비」가 각각 3,900엔으로 발매된다.

아케이드 게임

스트리트화이터Ⅱ 대쉬 터보 마침내 파워업!

플레이 선택 화면

인기의 「스트리트화이터 Ⅱ」 대쉬 터보가 마침내 아케이드에 등장했다. 엄격한 수련끝에 캐릭터 전원이 스피드업되었으며 강대한 파괴력을 갖추고 있으면서도 급소를 찌르는 새로운 필살기를 휴대하고 여러분에게 도전한다. 춘리는 '기공권'이라는 기술로 진정한 격투가를 노리고 있다. 그럼 춘리를 만나러 가자!

수련의 성과로 스피드와 기술에 탁월함을 보인 춘리

시스템

슈퍼컴보이용 바코드 게임카드 등장!!

에폭크사에서 슈퍼컴보이와 바코드 배틀러Ⅱ를 접속해서 바코드를 이용한 게임을 즐길수 있게 된 주변기기가 발매되었다. 그 이름은 "바코드 배틀러-Ⅱ인터페이스". 요즘 패밀리용, 미니컴보이용의 바코드 리더 내장 카세트가 발매되었지만 마침내 슈퍼컴보이에서도 뜨거운 바코드 게임을 즐길 수 있게 된 것이다.

지원 소프트웨어 제1탄은 「바코드 배틀러 전기 수퍼전사 출격해라!」이지만 아직 발매 미정이다.

바코드 카드 가격은 200~300엔이 될 예정.

지원 소프트웨어 제1탄은 「바코드전기 수퍼전사 출격해라!」. 하지만 아직 발매일이 결정되어 있지 않다

국내

히트게임차트

매장인기순위

1 화이널 환타지 V (SFC)

■슈퍼컴보이 ■12월 6일
■롤플레잉 ■9,800엔
■스퀘어

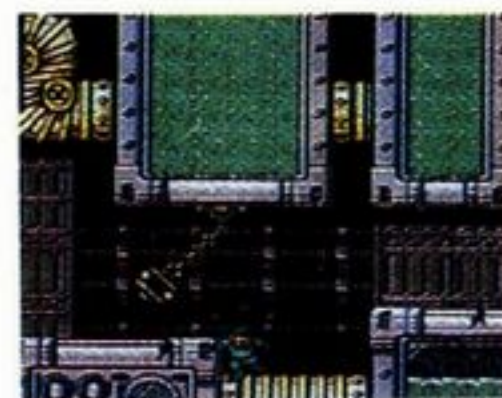
2 소닉 II (MD)

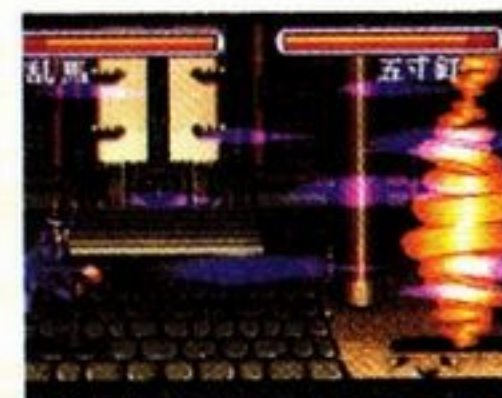
■수퍼알라딘보이
■액션
■세가
■11월 21(동시발매)
■6,800엔

3 나이트 건담 이야기 III (FC)

■패밀리 ■10월 23일
■롤플레잉 ■7,800엔
■반다이

4 록맨 V (FC)

■패밀리
■액션
■캡콤
■12월12일
■7,800엔

5 란마1/2(SFC)

■슈퍼컴보이
■액션
■메사이아
■12월 25일
■9,600엔

란마 1/2 품귀현상

지난달에 화이널 환타지 V가 품귀현상을 빚은 이후 이번에는 란마가 다시 품귀현상을 일으켜 게임샵 마다 '빨간'비상등을 켜고 란마를 찾으러 다녔다. 성우의 목소리를 사용, 코믹한 애니메이션등이 인기를 끄는 요소가 되지 않았나 생각된다.

구매 희망 순위

1 화이널 환타지 V (SFC)

■슈퍼컴보이 ■12월 6일
■롤플레잉 ■9,800엔
■스퀘어

2 중장기병 발켄 (SFC)

■슈퍼컴보이 ■12월18일
■액션 ■8,800엔
■메사이아

3 록맨 V (FC)

■패밀리
■액션
■캡콤
■12월12일
■7,800엔

4 베어너클 II (MD)

■수퍼알라딘보이
■액션
■세가
■1월14일
■7,800엔

5 영웅전설 II (PCE)

■PC 엔진
■롤플레잉
■팔콤
■12월 23일
■7,200엔

'성검전설' 반짝 !

차트에는 오르지 않았지만 화이널 환타지 외전으로 알려진 성검전설의 실체가 조금씩 밝혀지면서 관심이 모아지고 있다. 미국판 화이널 환타지 외전과는 비교도 되지 않는 유저 메뉴방식으로 되어있다.

기종별 게임차트

* 평가기준은 애독자 엽서 집계로 각 부분별 10위까지 게임을 선정한 후 본지 '마리오 클럽'팀 100명에 의해 평가된 점수로써 게임공략과 평가에 관심있는 분들을 대상으로 한것이다. (평가점수 1점은 1명에 해당된다.)

슈퍼컴보이(수퍼패미컴)

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	화이널환타지 V	롤플레잉	16M	29
2	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	12M	27
3	스트리트 화이터 II	액션	16M	13
4	드래곤볼Z	롤플레잉	8M	9
5	아랑전설	액션	12M	7
6	진.여신전생	롤플레잉	8M	6
7	캡틴날개	시뮬레이션	8M	3
7	수퍼마리오 카트	레이스	8M	3
9	파로디우스	슈팅	8M	2
10	중장기병 발켄	액션	8M	1

드디어 화이널 환타지 우승!

그동안 드래곤퀘스트V의 뒤를 계속 쫓고 있던 화이널환타지 V가 드디어 우승을 차지했다. 그러나 의외로 아직도 파로디우스를 한다는 것은 이상한 일이다. 본인도 요즘 파로디우스를 하고 있지만…

수퍼알라딘보이(메가드라이브)+메가 CD

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	소닉2	액션	8M	21
2	샤이닝포스	롤플레잉	12M	18
3	전인알레스터	슈팅	CD	16
4	애프터버너3	슈팅	CD	15
5	삼국지3	시뮬레이션	12M	10
6	랜드스토커	롤플레잉	16M	8
7	로드블라스터FX	액션	CD	7
8	돗지탄평	스포츠	4M	3
9	랑그리사	시뮬레이션	4M	1
9	루나더실버스타	롤플레잉	CD	1

소프트웨어 공급 주춤!

삼성에서 동시 발매되는 소닉II가 인기이지만 후속타가 되는 소프트웨어가 없어서 팬들은 재미있는 소프트웨어 구매에 약간 망설이는 편이다. 메가 CD용 게임을 기대하는 수 밖에는 없는 것일까?

■ 텔레파시 퀴즈! 2월호 정답자 발표

슈퍼컴보이 1대:

김형조/도봉구 쌍문동 성원APT 104동-204호 (이상1명)

슈퍼컴보이 팩 각 1개:

박삼우/강남구 역삼1동 638-8
이철승/마포구 대흥동 13-80
이태화/강서구 등촌동 643-13
정형욱/동작구 상도2동 32-4
김기중/구로구 시흥2동 산 89번지
김동영/은평구 응암동 618-15
김연수/대전시 동구 장안동 54-14
김영만/용산구 서부 이촌동 오성아파트 101
남상일/종로구 명륜동 3가 67-16
(이상 9명)

패밀리

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	드래곤볼Z-III	롤플레잉	4M	17
2	록맨V	액션	4M	15
3	나이트 건담이야기III	롤플레잉	4M	14
4	화이널 환타지III	롤플레잉	4M	13
5	열혈격투전설	액션	4M	12
6	드래곤 퀘스트IV	롤플레잉	4M	10
7	최강의 7인	롤플레잉	4M	8
8	캡틴날개 II	시뮬레이션	2M	7
9	랑펠로	시뮬레이션	3M	3
10	수호전	시뮬레이션	3M	1

드래곤 볼은 영원할 것인가!

처음 드래곤볼 게임이 나왔을때 사람들이 모두 재미있게 즐긴 것으로 기억된다. 그 인기가 가실때쯤 되어서 바코드라는 새로운 매체를 통해 다시한번 정상을 향해 달릴 준비를 하고 있다.

PC-엔진

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	천외 마경II	롤플레잉	CD	19
2	코스믹 환타지III	롤플레잉	CD	17
3	스내쳐	어드벤처	CD	15
4	란마1/2	액션	CD	14
5	로도스섬 전기	롤플레잉	CD	11
6	유나	어드벤처	CD	10
7	봄버맨 '93	액션	휴카드	6
8	톱을 노려라	어드벤처	CD	5
9	위저드리5	롤플레잉	CD	2
10	슈퍼 쉬왈츠쉴드	시뮬레이션	CD	1

인기폭발! '란마, 아까내'

12월 4일 발매된 슈퍼 쉬왈즈쉴드의 상위 진입이 기대되고 란마 1/2도 그래픽의 우수성과 음향의 우수성에 힘입어 꾸준한 인기를 누릴 것이라고 생각된다.

아케이드

순위	제목	장르	제작사	평가점수
1	용호의 권	액션	SNK	28
2	천지를 먹어라II	액션	캡콤	23
3	스트리트 화이터II'	액션	캡콤	19
4	마크로스	슈팅	반프레스토	9
5	도균	슈팅	동아플랜	7
6	골든액스 III	액션	세가	5
7	월드히어로	액션	SNK	4
8	버키 오헤아	액션	코나미	2
9	후크	액션	아이램	2
10	언더 커버 컵스	액션	아이램	1

SNK상위권 사수

최근 용호의 권 발매이후 후속타로 아랑전설를 출하하기에 이르렀다. 특히 이 게임에서는 국내의 많은 게임매니아를 의식해서 일까? 태권도 선수가 출전하게 되는 것도 특징이라고 할 수 있다.

텔레파시 퀴즈! 순위알아 맞추기

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아 맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 각 매장 인기 순위, 구매희망 순위 등의 인기차트의 정답을 맞추시는 분중 9명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드리며 1명을 선발하여 슈퍼패미컴 1대를 드립니다. (마감 : 2월 15까지)

국외

히트게임차트

일본 판매순위

1 화이널환타지V
■수퍼패미컴
■롤플레잉
■스퀘어
■12월 6일
■9,800엔

2 록맨V
■패미컴
■액션
■캡콤
■12월 4일
■7,800엔

3 수퍼마리오카트
■수퍼패미컴
■레이스
■닌텐도
■8월 27일
■8,900엔

4 드래곤퀘스트 V
■수퍼패미컴
■롤플레잉
■에닉스
■9월 27일
■9,600엔

5 미키의 매지컬 어드벤처
■수퍼패미컴
■액션
■캡콤
■11월 20일
■8,500엔

화이널환타지V의 정상 고수와 록맨V의 등장!

화이널환타지V만한 대작이 당분간 없을 것 같다. 문제는 이 게임이 얼마나 정상을 지키면서 올 겨울방학에 게임 유저들에게 사랑을 받을 것인가의 문제.

또 하나 눈에 띄는 것은 그래도 아직까지 꾸준히 등장하는 패밀리 게임들. 그 하나가 록맨 시리즈이다. 높은 난이도를 자랑하는 록맨V의 선전이 기대된다.

일본독자 구매희망 게임

1 MOTHER II
■수퍼패미컴
■롤플레잉
■닌텐도
■2월 예정
■8,900엔

2 천외마경
■PC엔진
■롤플레잉
■허드슨
■발매일 미정
■가격 미정

3 환타시스타 IV
■메가드라이브
■롤플레잉
■세가
■발매일 미정
■가격 미정

4 매탈맥스2
■수퍼패미컴
■롤플레잉
■데이타 이스트
■2월 예정
■9,500엔

5 스타폭스
■수퍼패미컴
■슈팅
■닌텐도
■2월 21일
■9,800엔

MOTHER2, 구매 희망순위 여전히 정상!

화이널환타지V의 등장이후 기대되는 신작은 여전히 지난달에 이어 MOTHER2이다. 닌텐도의 게임이라 더욱 기대하는 것은 아닐지…

5위에 등장한 스타폭스 게임으로 새로운 게임의 환상을 보려는 독자들의 기대가 주목된다.

일본 기종별 인기 순위

과연 일본에서는 내가 가지고 있는 게임기의 팩중에서 어느 게임이 가장 인기가 있으며 또한 어느 게임이 빨리 발매되길 기대하고 있을까? 지금 이순간 일본의 게임 기종별 순위를 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임의 구분없이 정리해서 정확하게 전달하겠습니다!!

패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	저스트브리드	액션	에닉스
2	록맨V	액션	캡콤
3	패미스타 '93	스포츠	남코
4	요시의 쿠키	퍼즐	닌텐도
5	열혈격투전설	액션	테크노스 저팬
6	수퍼마리오 USA	액션	닌텐도
7	소년 마술사 인디	롤플레잉	IGS
8	바코드월드	액션	산전자
9	더블문전설	롤플레잉	메사이야
10	SD건담 가챠폰전사V	시뮬레이션	반다이

저스트브리드의 막판 뒤집기 성공!

지난달 2위에 랭크되었던 저스트브리드가 록맨V의 아성을 뚫고 드디어 정상을 정복했다. 치열한 선두 다툼 속에 다음달 순위가 무진장 기대!!

이번달 순위의 특징은 새로 등장한 열혈격투전설과 바코드월드. 특히 바코드 게임의 꾸준한 인기 상승과 함께 다양한 바코드 게임이 앞으로도 계속 등장할 예정이다.

슈퍼패미컴

순위	제 목	장 르	제작사
1	화이널환타지V	롤플레잉	스퀘어
2	진.여신전생	롤플레잉	아트라스
3	위저드리V	롤플레잉	아스키
4	MOTHER Ⅱ	롤플레잉	닌텐도
5	오우거배틀	시뮬레이션	퀘스트
6	중장기병 발켄	액션	메사이야
7	메탈맥스Ⅱ	롤플레잉	데이타이스트
8	드래곤퀘스트V	롤플레잉	에닉스
9	반숙영웅	시뮬레이션	스퀘어
10	아랑전설	액션	다카라

여전히 화이널환타지V의 독주!

지난달과 크게 변동없는 인기순위를 보이고 있으나 아직 발매되지 않은 MOTHER2가 상위 그룹에 진입한 것을 보면 이번달 발매와 동시에 인기가 폭등할 것으로 짐작된다.

메가드라이브

순위	제 목	장 르	제작사
1	소닉 Ⅱ	액션	세가
2	랜드스토커	롤플레잉	세가
3	뿌요뿌요	퍼즐게임	세가
4	3X3아이즈	롤플레잉	세가
5	화이널화이트(CD)	액션	세가
6	베어너클 Ⅱ	액션	세가
7	환타시스타 Ⅳ	롤플레잉	세가
8	아이러브 미키와 도널드	액션	세가
9	스위치	어드벤처	세가
10	유미미쿠스	기타	게임아트

세가사 게임이 순위를 장악!

지난달과 크게 변동없는 순위의 모습 속에서도 신선하게 등장하는 신작 게임의 모습도 보인다. 그 중에서도 퍼즐게임인 뿌요뿌요가 시선을 끈다. 정통한 소식통에 의하면 지금 일본에서는 이 게임이 인기 절정이라는데…

PC엔진

순위	제 목	장 르	제작사
1	봄버맨 '93	액션	허드슨
2	그라디우스 Ⅱ	슈팅	코나미
3	스내처	어드벤처	코나미
4	천외마경	롤플레잉	허드슨
5	드래곤슬레이어 Ⅱ	롤플레잉	허드슨
6	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
7	몬스타메이커	롤플레잉	NEC어베뉴
8	코튼	슈팅	허드슨
9	초형귀(超兄貴)	슈팅	NCS
10	도태랑전설 외전	롤플레잉	허드슨

스내처의 인기 하락, 봄버맨 '93의 정상 탈환!

영원한 챔피언은 없다라는 말이 실감. 그동안 3개월 이상 정상에서 군림하던 스내처가 이번달에는 3위로 전락. 봄버맨의 눈부신 활약이 돋보인 한 달이었으며 앞으로의 선전도 기대된다.

아케이드게임

순위	제 목	장 르	제작사
1	버철 레이싱	레이스	세가
2	스트리트화이터Ⅱ 대쉬	액션	캡콤
3	천지를 먹다Ⅱ	액션	캡콤
4	퀴즈 캡콤월드 Ⅱ	퀴즈	캡콤
5	슈퍼월드 스타디움 '92	스포츠	남코
6	코카콜라	액션	남코
7	스트리트화이터 Ⅱ	액션	캡콤
8	X-MAN	액션	코나미
9	용호의 권	액션	SNK
10	뿌요뿌요	퍼즐	세가

'천지를 먹다 Ⅱ', '뿌요뿌요' 아케이드에 새롭게 등장!

아케이드에서는 역시 액션게임이 최고의 인기를 자랑한다. 더우기 이번 달에는 천지를 먹다Ⅱ까지 가세해 액션게임 군단을 형성할 전망이다.

일본도 국내와 마찬가지로 아케이드에서 액션과 레이스 게임을 즐기는 것은 같은 모양.

미국 판매순위

순위	제 목	장 르	제작사
1	소닉 더 헤지혹 2	액션	미국 세가
2	슈퍼마리오 랜드2	액션	미국 닌텐도
3	스파이더맨	액션	LJN
4	프로풋볼 '93	스포츠	일렉트로닉 아트
5	슈퍼마리오 월드	액션	미국 닌텐도
6	스트리트 화이터 Ⅱ	액션	미국 캡콤
7	NFL스포츠 토크 풋볼	스포츠	미국 세가
8	수퍼마리오 카트	레이스	미국 닌텐도
9	마리오페인트	그래픽 툴	미국 닌텐도
10	프로하키	스포츠	일렉트로닉 아트

소닉2의 질주가 미국에도 거센 바람!

메가드라이브용으로 현재 최고의 인기를 누리고 있는 소닉2가 미국 게임 순위에도 1위를 차지. 레이스 게임의 독주가 이제는 여러 장르의 게임으로 분산되는 미국 인기순위를 보는 것 같다.

* 위 모든 순위는 본사의 제휴지이며 일본의 권위있는 게임전문지 소프트뱅크사의 「더슈퍼패미컴」과 「비프 메가드라이브」에 게재된 순위와 관련 자료를 직접 전달받아 작성된 것임

명인의 게임평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임 챔프가 선정한 명인들이 각각 평가를 내렸다.

롤플레잉

화이널 환타지를 열심히 하느라고 정신이 없는 사람이다. 화이널 환타지 V의 꿈에서 아직 깨어나지 못하고 있다. 최근 게임을 열심히 분석하는데 기대해도 좋을것 같다.

일본에 여행을 떠났다. 작년 겨울에 갔는데 얼굴을 통 보지못했다. 명인의 게임평가를 팩시로 보내오는 대단한 성의를 보인 인물이다. 아마도 엘파리아를 열심히 하고 있을 것이다.

1. 엘파리아(SFC)

제작사	발매일	가격
허드슨	93.1.3	9,500엔
장르	용량	기타
롤플레잉	12M	

최연규
허드슨에서 SFC용으로 만든 RPG의 첫 작품이다. 전투는 세미오토 방식으로 네가지의 메뉴선택식의 특이한 캐릭터들의 생김새가 시원시원하다. 조작성은 편리하나 성장하는 시스템이 오히려 게임 진행에 장해요소가 되지 않나 싶다.

고영구
오프닝에서 흐르는 박진감은 이 게임의 내용을 짐작하기에 충분한것으로 내용과 잘조화가 되고 있다. 드래곤 퀘스트 형태의 RPG로서 일본의 유명한 일러스트인 마쓰시다씨를 기용해 그래픽에 상당한 신경을 썼으며, 허드슨의 신작중 하나이다.

2. 브라이 II (PCE)

제작사	발매일	가격
리바이벌소프트	92.12.18	7,800엔
장르	용량	기타
롤플레잉	CD	

최연규
전작에 비해 풍부한 애니메이션 장면을 보여주며, 전투시스템도 향상되었다. 단 전투시스템도 많이 향상되었지만 전투 시간이 좀 오래 걸리는 것이 단점이다. 하지만 다른 게임기에 비해 전체적으로 유저 인터페이스가 부드럽게 흐른다.

고영구
이 게임은 초보자에게는 힘든 시스템으로 구성되어져 있는데 옛날 MSX시절의 브라이와 비교해보면 전투장면이 상당히 발전해 있음을 알 수있다. 애니메이션도 수퍼 씨디의 장점을 살려 아주 화려하다.

3. 사크 I/II (PCE)

제작사	발매일	가격
허드슨	92.12.8	7,800엔
장르	용량	기타
롤플레잉	CD	

최연규
MSX용 게임으로 유명한 사크시리즈를 컨버전한 게임이다.
무엇보다 CD로 들려주는 아름다운 음악에 감동받지 않을 플레이어가 어디 있을까! 음악이 너무 좋은 나머지 게임의 진도가 빨리빨리 나간다.

고영구
CD롬의 기능을 아주 잘 활용하여 데모와 음악이 아주 좋은 작품이다. I, II가 같이 들어 있다는 점이 장점이며 시나리오의 완벽함이 롤플레잉의 극치를 이룬다. 마이크로 캐빈의 수퍼 씨디 진입작.

롤플레잉

4. 영웅전설 Ⅱ(PCE)

제작사	발매일	가격
팔콤	92. 12. 23	7,200엔
장르	용량	기타
롤플레잉	CD	

최연규

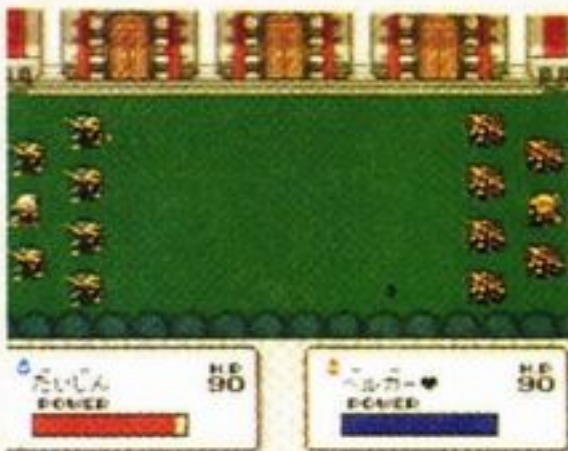
전작보다 비주얼씬이 한층 돋보인다. Ⅰ편도 훌륭했지만 Ⅱ편은 더더욱 좋아졌다. Ⅰ편으로부터 이어지는 편리한 시스템들이 돋보인다. 최근들어 그래픽쪽에 소프트웨어 제작사가 신경을 많이 쓰는것 같다. 그만큼 알찬 게임을 만들어내야 할텐데…

고영구

Ⅰ편에 비해 게임의 난이도가 많이 올라갔지만 게임에 전반적으로 이벤트가 많이 생겼다. 또한 Ⅰ편에서 의문사항이 모두 풀려서 그동안 답답했던 마음을 시원하게 풀어준 게임이다.

게임 공략에 최고 권위를 갖고있는 1인자에게 전수를 받아 그 후속을 근근히 이어가는 강력한 라이벌로 부상했다. 최근 비행기 시뮬레이션과 대포쏘기 시뮬레이션에 빠져 밤마다 게임실에서 열심히 게임을 하고 있다.

"어떻게 하면 더 효율적인 전쟁을 할 수 있을까"를 열심히 연구하는 위인이다. 최근에는 핵폭탄을 어떻게 효율적으로 사용해야 단시간에 전쟁을 끝낼 수 있을까를 연구중이라 한다. 이것도 곡사포 게임의 전략이라나?

1. 반숙영웅(SFC)

제작사	발매일	가격
스퀘어	92. 12. 29	9,500엔
장르	용량	기타
시뮬레이션	8M	

이우진

롤플레잉적 요소가 상당히 많이 가미된 게임이다. 진행을 인물 중심으로 구성된 게임이다. 스토리성이 짙고 코믹한 요소가 많이 가미된 게임이다. 주인공이 반숙, 완숙 등으로 행동하는 장면은 너무나 코믹하다.

신희상

롤플레잉과 시뮬레이션이 적절히 괴상(?)하게 어울어진 묘한 작품이다. 시뮬레이션보다 롤플레잉에 가까운 이 게임은 어느 장르에 속한다고 밝히기가 어렵다. 내용 자체도 조금은 괴상하다.

2. 빅센 357(MD)

제작사	발매일	가격
NCS	92. 10. 23	8,800엔
장르	용량	기타
시뮬레이션	8M	

이우진

NCS의 MS SIM의 제2탄이다. 1탄의 시스템을 기본으로 더욱더 현실감 있어졌다. 플레이어는 모빌 슈트를 조종하여 적을 격파해 나간다. 완성도가 높은 게임이다.

신희상

랑그리사만의 독특한 말판놀이 시스템을 탑재했다. 색다른 전략 시뮬레이션 장르에 독특한 방식의 게임요소를 가미해 더욱 흥미로운 게임이다.

시뮬레이션

3. 우주전함 야마토 (PCE)

제작사	발매일	가격
휴먼	93. 12. 22	7,800엔
장르	용량	기타
시뮬레이션	CD	

이우진
2차대전 당시 억울하게 격침된 야마토의 울분을 풀어줄수 있는 게임이다. 당시 노급 전함 야마토는 전략적인 가치도 없이 바닷속에 수장되고 말았으나 이 게임에서는 그숨은 실력을 유감없이 발휘할수 있다.

신희상
스토리성이 강한 시나리오 시뮬레이션 게임이다. 그 옛날의 추억이 되살아 나는 분위기의 게임으로 요즘은 시나리오 시뮬레이션이 많이 등장한다. 애니메이션의 강세에 따른 여파로 보인다.

액션, 슈팅

땡칠이는 오늘도 열심히 게임을 하고 있다. 근래에는 그림을 잘그리는 죄로 그림에 관계된 여러가지 일들을 도와주고 있다. 마리오페인트 분석도 하고 재미있는 그림도 그려준다. FF5를 앞으로 살 계획이란다.

아직도 파로디우스를 완전 클리어 하지 못해 열심히 게임을 하고 있다. 또 최근 발매된 게임중 '화이어 프로레슬링'의 4인용 게임모드에 반해 잡지사 여자분들과 매일 게임을 하느라 정신이 없다.

1. 와간랜드 3 (FC)

제작사	발매일	가격
남코	92. 12. 18	5,800엔
장르	용량	기타
액션	4M	2인교대방식

김재원
국내에선 어린 유저들에게 큰 호응을 받은 와간랜드 시리즈중 하나이다. 전편들보다는 좀 보강된 점이 많으나 용량에 비하여 많은 점이 부족하다.

김종팔
일본 분위기가 나는 게임으로서 액션과 퀴즈의 요소를 가미한 특이한 게임이다. 좀 저학년 학생들이 해보면 재미있겠지만 외국어에 제약을 많이 받아서 조금 힘들것으로 생각된다.

2. 배트맨 리턴 (FC)

제작사	발매일	가격
코나미	92. 12. 11	5,800엔
장르	용량	기타
액션	2M	

김재원
요즘 인기만화를 게임으로 옮기는데 열을 내고있는 코나미사의 작품. 대부분의 액션 게임들이 취하고 있는 횡스크롤(배경이동) 방식을 사용한다. 배경이 어두워서 오락분위기와 잘 맞다.

김종팔
영화로 나온 배트맨이 요즘 인기이고 비디오로도 나왔다는데 영화를 꼭 보고 게임을 진행해 나가면 도움이된다. 그래픽 부분에서 많은 향상이 있었기 때문에 기존의 게임과는 비교도 안될정도로 많이 발전했다.

액션, 슈팅

3. 란마 1/2 Ⅱ(SFC)

제작사	발매일	가격
메사이아	92.12.25	9,600엔
장르	용량	기타
액션	12M	2인대전모드

김재원
그래픽, 사운드등 모든면에서 전편과 비교도 안될만큼 보강되었다. 특히 등장인물의 수가 많고 각 인물마다 기술의 종류가 다양하여 스트리트 화이터2에 버금갈만한 액션게임이라고 할 수 있다.

김종팔
만화도 재미있고, 게임도 재미있다. 싸울때마다 '얍', '호이'하고 소리가 나는것이 특징이다. 사람들이 많이 나오는것이 인상적이지만 할아버지가 목욕탕에서 바가지를 쓰고 싸우다 바가지를 많이 던지는 장면하며… 꼭 해보라고 권해주고싶다.

4. 소닉 Ⅱ(MD)

제작사	발매일	가격
세가	92.11.21	6,800엔
장르	용량	기타
액션	8M	

김재원
1편에 비하여 그래픽과 사운드 등이 보강되었다. 특히 이번에 소닉의 친구인 마일이 등장하여 더 재미있다. 엄청난 스피드감이 이 게임의 특징이라고 할 수 있다.

김종팔
세가 클럽 타임 어택 경기에 스페샬로 참여하여 40초라는 상당히 놀라운(?) 신기록을 세운 나로서는 소닉의 스피드에 감탄 할수밖에 없다. 굉장히 빠르기 때문에 박력이 넘치는 게임이다.

5. 이미지 화이터(PCE)

제작사	발매일	가격
아이램	92.12.18	7,700엔
장르	용량	기타
슈팅	CD	

김재원
알타입 시리즈를 창조해낸 저력있는 아이램이 만든 작품이다. 전편과 비교해 그래픽이 매우 화려해 졌고, 사운드도 많이 보강되었다. 특히 비주얼화면이 뛰어나 게임의 활력소 역할을 한다.

김종팔
게임진행에 있어서는 상당히 어려운것 같다. 알타입의 경우는 말할 것도 없고, 여하튼 아이램은 왜 이렇게 어려운 게임을 만들어서 매일 밤을 새우게 하는지 모르겠다. 가끔씩 멋진 그래픽이 등장해서인지 더욱 열심히 하게되는 게임이다.

6. 테라크레스타(PCE)

제작사	발매일	가격
일본물산	92.11.27	6,900엔
장르	용량	기타
슈팅	CD	

김재원
오래전 오락실에서 큰 인기를 누렸던 테라크레스타가 이렇게 게임기용 게임으로 나올줄이야! 이 게임이 독수리 5형제라고 부르던 사람들도 있었다. 아이템과 적들의 수가 다양하나 전편과 비슷한 난이도를 갖고 있다.

김종팔
드디어 최불암이 기다리던 독수리 5형제가 다시 등장했다. 거의 비슷하게 컨버전되기는 했지만 다양한 적들의 공격패턴에 매혹 될 수밖에 없다.

● 아케이드 ● 캡콤 ● 액션

스트리트 화이터 II 「대쉬 터보」 등장

캡콤사의 스트리트화이터가 처음 발매되어진 것은 87년 8월. 처음에는 류와 켄밖에 조작할 수 없었지만 「II」에서는 8인, 「2 대쉬」에서는 사천왕이 첨가되어 12인으로 플레이가 가능하게 되는 등 버전이 계속 업됐다. 그리고 마침내는 「대쉬 터보」가 만들어진 것이다.

「대쉬 터보」는 과연 어떤 특이한 기능이 있는지 알아보자!

스피드와 다양한 기술

제일 먼저 눈에 띄는 것이 엄청난 스피드감이다. 종래의 「대쉬」와는 전적으로 그 질이 틀릴 정도로 초고속으로 캐릭터들이 움직여 준다.

하늘 높이 나르는 시풍권. 이용도가 무척 크다

플레이어가 사용하는 캐릭터는 전작과 동일하게 12인이지만, 전체 캐릭터의 움직임은 지금까지 전혀 느낄수 없는 엄청난 스피드감을 느낄 수 있게 해준다.

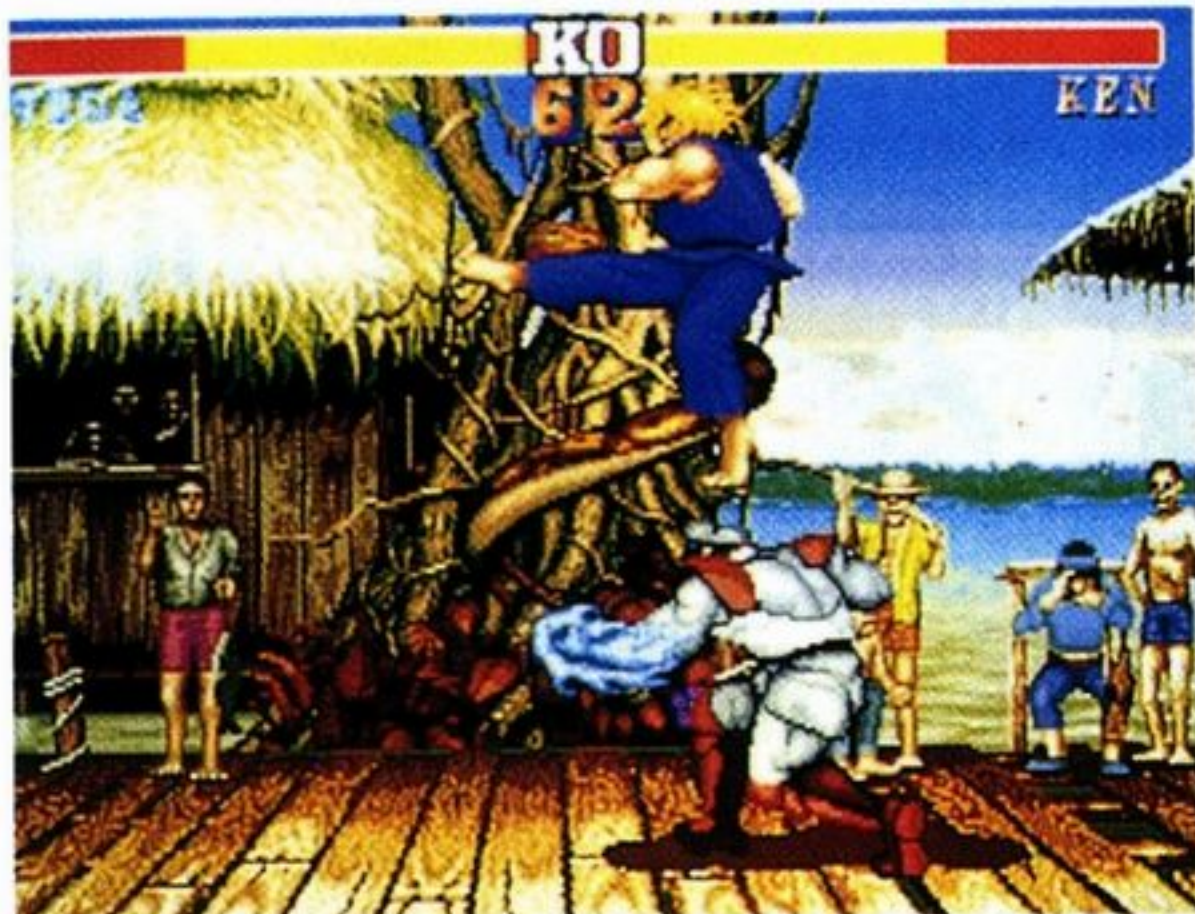
빠른 속도로 싸움이 진행되는 것이 스릴감과 더불어 박진감을 느끼게 해주어 무척 재미있다. 스피드가 빠르기 때문에 적의 공격에 대응하는 것도 무척 힘들다. 이 때문에 기다리던 이 게임이 무척 어렵게도 느껴진다. 그러나 빠른 공격을 계속해 상대의 약점을 찌르는 것은 이 게임의 또 다른 맛이다.

화려한 필살기가 여러가지!

「2 대쉬」와 「2 대쉬 터보」에서의 큰 차이점은 캐릭터들이 엄청난 수행의 결과로 새로운 필살기를 몸에 익힌 것이다.

자! 그러면 새로운 필살기는 어떤 것이 있는 것일까?

우선 류의 "공중용권 시풍각"은 잘 사용하면 공중 날라차기에서 2단 공격을 사용할 수 있다. 적의 약점를 찌르고 싶을 때 사용해라!

춘리는 날으는 기술밖에는 없

기공권을 체득해 스트레스를 해소하자!

모든 캐릭터들의 스피드가 업되었다

보다 뜨겁고 격렬한 싸움이 전개된다

었으나 파동권과 같은 기공권을 낼 수 있게 되었다. 그러나 "기공권"은 의외로 빈틈이 생기니까 조심해서 사용하는 것이 좋다. 공중에서의 "스핑 버드킥"은 뒤로 도망가면서도 사용할 수 있다. 금방 사용할 수 있는 기술이 아니니까 여유를 두고 사용하는 것이 좋다. "하이 스피드 라이언트"는 유효거리에서는 대단히 효과적이다.

달심은 오른쪽, 아래, 우하(右下)를 입력하며 동시에 약, 중, 강의 펀치버튼을 동시에 누르면, "요가 텔레폰"의 기술을 낼 수 있게 되었다. 옆의 움직이 좋은 달심에게는 딱 맞는 필살기다!!

그리고 베가의 "움츠린 펀치", "사이콕 럿슈"의 위력이 약해진 느낌이다.

한마디로 전작과는 달리 캐릭터의 실력차가 거의 없어져 대전이 더욱 흥미롭게 되었다.

"하이스피드 라리언트"는 "더블 라이언트"에 의해 날라가는 것에 약하기 때문에 주의를 하도록……

"슈퍼 백근 떨어지기"는 날으는 무기를 일순간에 넘어 적으로 공격할 수 있다.

국내 불법 변조판!!

작년 9월부터 「스·화Ⅱ」의 불법 변조판이 국내에 등장하면서 정통파팬들을 실망시켰는데, 현재까지 가청 α, β, o형이 나와 있다. 비록 o형이 이번 「대쉬 터보」와 흡사하지만 정통파팬이라면 오리지널에 거는 기대가 크리라 본다.

「대쉬 터보」에서 새롭게 등장한 필살기들!!

공중용권 시풍각

공중에서 ⇩⇙⇦
동시에 킥

기공권

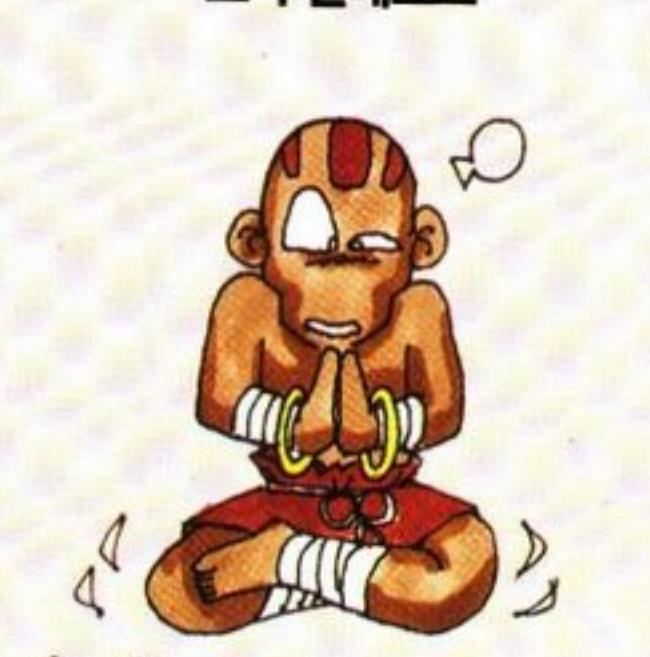
⇦⇙⇩⇘⇨
과 동시에 펀치

하이스피드 더블라이언트

약킥 + 중킥 + 강킥

바치칼 로얄

⇩ 로 오래 누른 후에
⇧ 로 동시에 킥

요가 텔레포트

⇨ ⇩ ⇘ 동시에
약펀치 + 중펀치 + 강펀치

수퍼 백근 떨어지기

⇩ 로 오래 잡아당긴 후에
⇧ 로 동시에 킥

긴급속보

PARTY ACTION RPG

聖剣伝説 2

성검 전설

FF보다 한 단계 높은 스릴과 흥분!!
팀웍 액션형 롤플레잉 게임!

「화이널 환타지 V」 발매 이래 RPG 팬들의 마음을 사로 잡았던 스퀘어사가 또 하나의 가슴 설레이는 신작 소프트를 발표했다. 국내 유저들에겐 아직 낯설은 이름이지만, 바로 「성검전설 2」이다.
롤플레잉 게임에 액션 게임의 스릴을 첨가한 새로운 형태의 게임으로, 지금 까지의 롤플레잉 게임과는 한차원 다른 흥분을 줄 「성검전설 2」를 챔프 편집부에서는 「스퀘어사」로 부터 긴급 입수, 가슴설레이는 장면과 더불어 독자들에게 그 전모를 밝히기로 하겠다.

슈퍼컴보이	현지 발매일	93년 4월	장르	액션형 롤플레잉	게임외국어 난이도	일본어 상
	제작사	스퀘어사	용량	16M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	국내동시 발매	게임 난이도	ⒶBC DEF

먼저 이야기의 무대가 되는 세계와 주인공들에 대해서 소개해 보기로 하자.

마나의 힘은 성검전설 2의 중심이다

「성검전설 2」의 세계에는 마나라는 파워가 존재하고 있다.
이 존재가 인간과 동물, 식물, 그리고 영의 세계 등, 모든 살아있는 존재들을 지탱하고 있는 것이다. 인간은 마나의 힘을 이용해서 움직이는 기계등도 만들고, 영의 세계에 있는 존재물들은 직접 마나로 부터 파워의 영향을 받고 있기도 하다. 몬스터라 불리우며 인간들에게 해를 끼치는 정령 세계의 존재물들은 마나의 힘이 강할수록 힘을 쓰지 못하는 존재들이다.
그러나 어째서 인지 마나의 힘이 약해지기 시작했다. 몬스터들도 흉폭해 져서 인간들을 위협하기 시작하는데…, 이대로라면 마나의 힘 그 자체가 사라져 세계가 멸망해 버릴지도…!!

3인의 주인공! 이것이 팀웍을 이루어 전개하는 파티 액션형 RPG 게임이다!!

플레이어가 조작 할수 있는 주인공은 모두 합해서 3인 이다.
각자 개성적인 능력을 가지고 있어, 다양한 공격 형태와 파워풀한 필살기를 구사 할수 있다. 이름은 플레이어 자신이 직접 지을수 있다.

주인공 1-소년. 16세

성검전설 2의 실질적인 주인공. 이 소년의 모험 자체가 플레이어 자신의 모험이 되는것이다.
검이나 무기에 의한 공격 형태가 주류를 이루는 소년으로서, 마나의 힘 감소로 인해 그 효력을 잃은 성검을 우연히 손에 넣는다. 다시 성검의 파워를 되살리기 위해 진정한 용기를 발휘할 모험의 여행을 떠나게 되는데…

주인공 2-소녀. 17세

회복계의 마법과 격투전이 특기인 소녀이다. 부자인 아버지가 정한 결혼에 내심 괴로워 하던 차에, 부모의 음모에 의해 마녀 토벌에 나선 사랑하는 애인 디러크를 찾기 위해 집을 나가게 되는데…

주인공 3-성별, 연령 불명

「성검전설 2」의 마스코트라 할 정도로 귀여운 캐릭터이다.
영의 세계에 속해 있으므로 성별을 알 수 없지만, 공격 마법이 특기인 요정이다. 영의 세계 몬스타들의 방해에 의해 일어났던 홍수로 인해 미아가 되면서 주인공 소년과 만나게 되어 함께 여행을 떠나는데…

이상 3인의 주인공들이 세계를 위기로 부터 구하게 될 용자들인 것이다.
처음에는 각자의 목적에 의해 여행을 떠나게 되지만, 모험의 시종 일관은 마나를 둘러싼 격렬한 전투에 휘말려 가게 된다. 이들 3인이 한 팀이되어 무험을 펼치게 되는 성검전설 2는 매력 넘치는 팀웍에 의한 액션과 흥미 넘치는 스토리 전개등이 새로운 유 에프 오 차원의 재미를 더하게 된다.

화려한 화면에 개성 넘치는 캐릭터들이 격돌!!

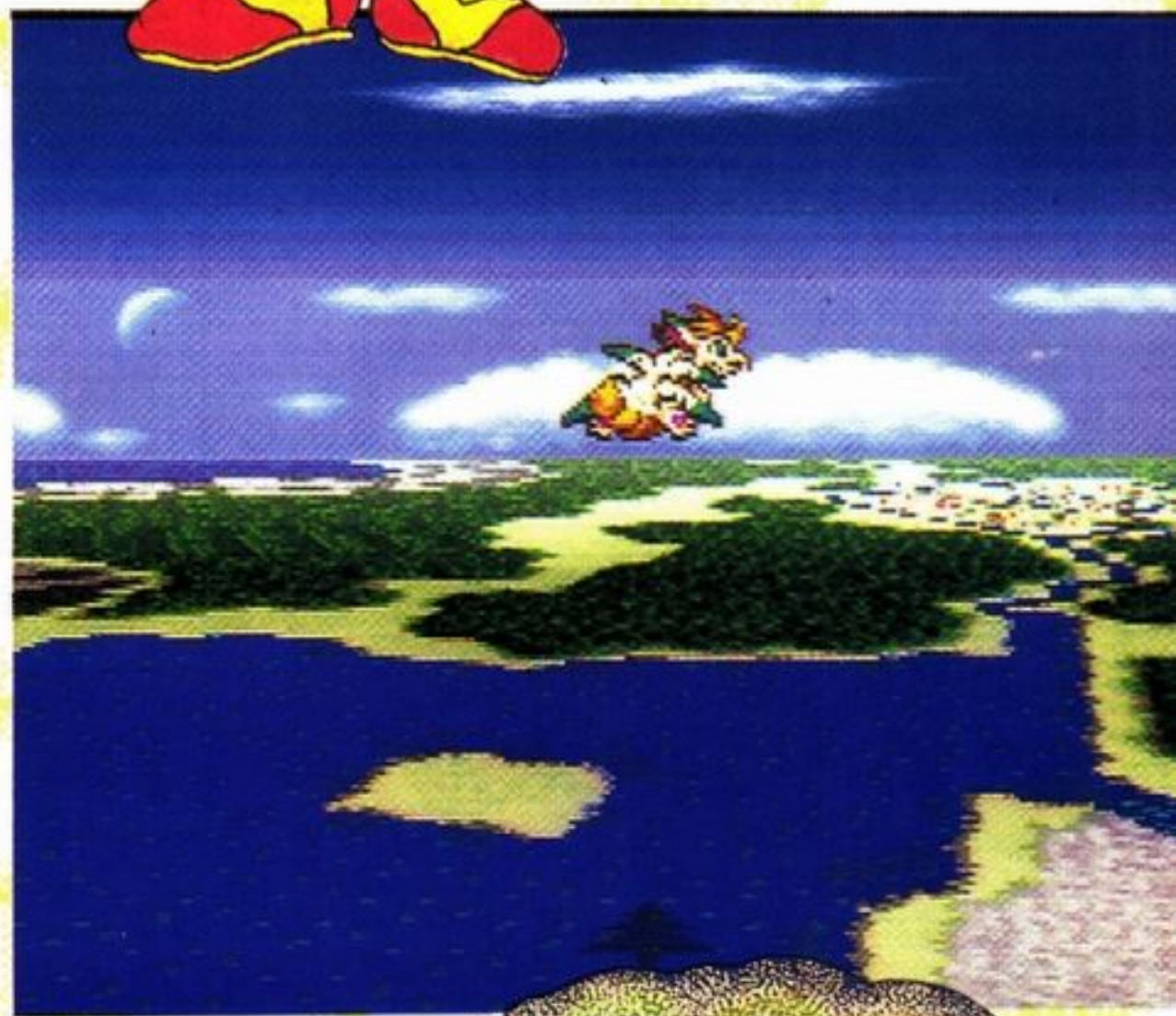
하늘에서 내려오는 번개가 적 보스를 직격. 이 장면이 소문으로 듣던 전투씬이다. 스퀘어사로 부터 특별히 제공받은 이 호화 화면은 챔프 편집진의 마음을 사로 잡고도 남았다.

신비의 나무 마나를 둘러싼 「성검전설 2」의 세계

주인공이 타고 하늘을 나는 것은 후라미!!

매번 발표작 마다 공중을 비행하는 화려한 비주얼 연출로 놀라게 했던 스퀘아사. 이번에도 「FF5」의 비행 씬을 초월하는 멋진 그래픽으로 RPG 팬들을 사로 잡을것 같다.

최신 데이타와 화면 사진 계속해서 등장!

후라미의 이동은 보통 3차원에서 이루어 지며, 특히 기존의 작품에 서는 볼수 없었던 자동 시점 변경이 가능하여, 어떤 고도에서나 착지 지점을 간단하게 조정할수 있다.

무대는 눈으로 둘러 싸인 설국으로 까지 펼쳐지는데 !

전체가 눈으로 둘러 쌓인 엄동설원의 땅. 성검전설 2의 이야기는 이런 겨울의 나라에 까지 펼쳐져 가는데… 도대체 어떤 모험이 어디 까지 펼쳐질까 ?

「성검 전설 2」의 이야기 중심이 되는 신비의 나무 마나란 ?

미니 겜보이판 「성검전설」과 그 세계관이 일치 한다.
「마나」는 신비한 파워의 존재이다. 전 우주를 바꿀수도 있다는 전설의 힘은 선에도 악에도 영향을 미치는 존재이다.
눈에는 보이지 않는 존재이지만 세상에는 그 힘의 상징이 존재한다.
이 「마나의 나무」가 바로 그 상징 중의 하나 인것이다.

새로운 커맨드 형식 「원형」 커맨드탑재 !

이번에 또한 새롭게 등장한 신 감각의 커맨드 원형 커맨드. 기존의 롤플레잉에서 윈도우를 하나 하나 열었던 메뉴 화면은 이제 낡은 방식이 되어 버렸다.

원형 커맨드의 기초인 무기란.
가지고 있는 무기는 원을 그린것 처럼 표시 된다.

버튼으로 장비하고 싶은 무기를 선택 한다.

선택후 결정 버튼을 누르면, 장착 완료 ! 상황에 따라 이와 같이 간단 하게 무기를 바꾸어 가며 사용 할수 있다.

롤플레잉 게임의 초보자도 손쉽게 즐길수 있는 리얼 타임 진행 !

이 게임 은 앞서 설명한 바와 같이 파티 액션형 RPG로, 전투는 리얼 타임 진행 방식. 파티(팀)는 3인의 주인공 으로 이루어져 있으며, 플레이어는 그 중의 한 명을 지적해 전투를 벌이게 되는데, 지적되지 않은 주인공 들은 고도의 AI(인공 지능)에 의해 독자적 으로 판단, 전투를 벌이게 된다.

미니 겜보이판 성검전설!!

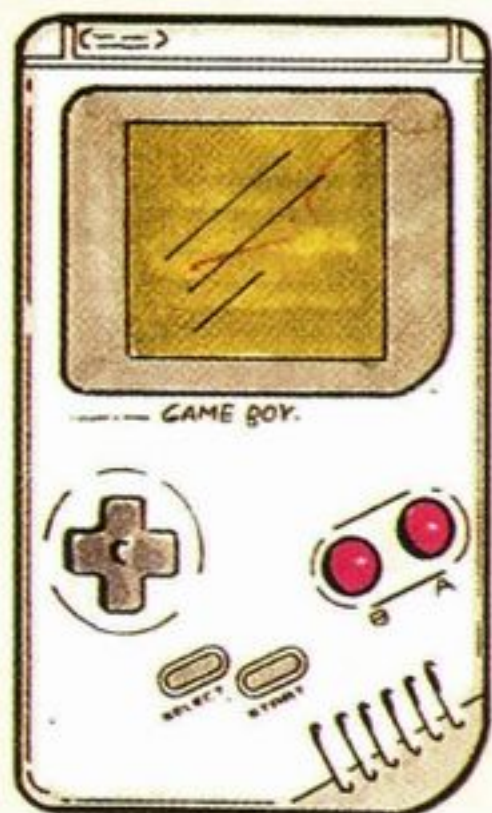
성검전설은 90년에 발표된 미니 게임 보이용 소프트였다.

「FF 외전」이라는 보조 타이틀이 붙을 정도로, 「화이널 환타지」 시리즈와 같은 아이템이나 마법이 등장한다. 게임의 시스템은 「젤다의 전설」과 같은 액션형 롤플레잉 게임으로, 「성검전설 2」와는 전혀 다른 독립된 게임이었다.

국내 유저들에겐 그리 알려지지 않은 RPG게임이었지만 일본의 유저들에게 있어서는 상당한 호응을 받았던 작품이다.

마나의 힘을 두러싼 투쟁의 이야기

「성검전설」에 있어서 이야기의 중심이 되는 것은 「마나」라고 불리우는 한 그루의 큰 나무로서, 세계를 떠받고 있는 강력한 파워를 상징하고 있다.

일지아산의 정상에 서있는 마나에 접촉되게 되면, 위대한 힘을 지닐수 있게 되는 것이다. 게임의 이야기는 이 힘을 이용해서 세계를 정복하려는 그란스 공국과 여기에 맞서 그란스 공국의 야망을 무너뜨리려는 사람들의 이야기를 그린 게임이다.

성검전설은 과연 어떤 게임일까, 챔프 독자의 궁금증을 풀어 드리기 위해 몇가지 특징을 들어 소개해 보도록 하겠다.

동료가 함께 싸운다!

플레이어는 주인공을 조작해서 적과 싸운다.

「성검전설」에서는 주인공 이외의 캐릭터가 함께 싸워 주는 경우가 있다. 단 동료를 조작할수는 없어도 자동적으로 움직이면서 공격해 준다. 싸우는 것 뿐만 아니라, 말을 걸면 체력이나 요술 포인트를 회복시켜 주는 유용한 동료들도 있다. 동료는 스토리가 전개됨에 따라 계속해서 바뀌어져 간다. 주인공 이외의 캐릭터는 적에게 노출되어도 별 피해가 없으므로 보호해줄 필요는 없다. 동료의 도움을 받아 가며 모험을 진행하게 되는 것이다.

최초로 동료가 되는 소녀. 체력을 회복 시켜 준다.

초코보는 주인공을 등에 태우고 이동시켜 준다.

파워를 모으면 특수 공격이 가능하다!

주인공은 검이나 창등 여러가지 무기를 사용 할수있다. 력을 낼수 있다. 특수 공격을 사용하게 되면 가볼수도 없는 곳까지도 갈수 있는 경우가 있다.

모닝 스타를 사용하면 방해가 되는 돌들도 파괴 할수 있을 정도.

파워가 넘칠때는 강을 건너 갈수 있을 정도로 종횡 무진 필드를 사용 할 수 있다.

재미있는 퍼즐 게임도 있다!

던전도 물론 있다. 한 화면이 한 방으로 되어 있어 상하좌우에 입구가 있다. 벽에 입구가 감추어 있거나, 퍼즐을 풀지 않으면 나갈수 없는 방들도 있다.

화면 중앙의 철조망으로 둘러 싸인 써클안으로 들어 가지 않으면 문이 열리지 않는다.

잠깐만

용산 불법 게임팩 대규모 단속!

지난 1월 15일부터 수차례에 걸쳐 용산일대의 중, 소규모의 게임매장을 대상으로 현대전자와 관세청, 국세청은 불법유통 및 복제팩 단속, 수거에 들어갔다. 15일 첫날에는 용산의 게임매장 3군데가 진열해 놓은 물건을 모두 압수하는 일을 시발로 전면적인 단속에 들어갔다. 과거 삼성전자, 일본의 닌텐도 단속 때보다도 훨씬 더 강도 높고 강압적인 단속이었다. 이에 상인들은 방학 기간중 대목에 셔터문을 내리고 모두 단속을 피해 썰렁한 매장만 덩그러니 남아 있었다. 한편 검찰 단속과 때를 맞춰 국세청과 관세청 역시 세무조사와 불법 유통품 단속에 나서는 한편 매장의 대표를 구속하는 심각한 사태까지 번졌다. 항간에는 심한 단속과 검찰을 통한 법적인 조치는 게임의 메카라고 일컬어 지는 용산과 세운상가의 유통시장 기능을 현저히 위축, 한창 불붙기 시작한 국내 게임 시장에 찬물을 끼얹는 격이 될 것이라고 우려했다.

드래곤 볼Z 바코드 게임

패밀리	현지 발매일	92/12/29	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	데이타크 시스템	게임 난이도	ABⒸ DEF

천하 제일 무도회에 등장하는 주요 Z전사들！！

손오공
HP：49500
BP：28250
DP：22750
필살기：가메하메파
용선류최대정의. 엄청난 위력이지만 소비 에네르기도 크다.

베지타
HP：41500
BP：21500
DP：27250
필살기：캬트링포
전신의 기를 손바닥에서 한번에 발사！ 이 기술에 대응하는 것은…？

트랭크스
HP：51500
BP：32500
DP：25000
필살기：칼
일순간에 상대를 베어 버린다. 초 스피드 기술.
접근전에 굉장히 유리하다.

피코로
HP：55500
BP：24250
DP：22750
필살기：연속 마광포
연속해서 사용하는 것으로 상대에게 피해를 매우 크게 준다.

후리자
HP：35500
BP：22250
DP：33250
필살기：에네르기파
행성을 날릴정도로 강력하다.
전투중에는 더욱 강력하다.

인조인간 18호
HP：39500
BP：27250
DP：27250
필살기：배리어
어떤 공격도 되돌아 가게 하는 강력한 배리어

인조인간 19호
HP：36500
BP：17500
DP：27250
필살기：에네르기 흡수
상대의 HP를 가져다 빨아들여 자신의 것으로 해버린다.

셀
HP：24250
BP：22750
DP：23250
필살기：에네르기 흡수
상대의 HP를 가져다 빨아들여 자신의 것으로 해버린다.

자봉
HP：45500
BP：12500
DP：37250
필살기：연속 에네르기파
연속해서 사용하는것으로 매우 강력하다

크리링
HP：25000
BP：24250
DP：22750
필살기：태양권
일순간 강렬한 빛으로 적이 공격하지 못하게 한다

이외에도 강력한 전사들이 등장！！ 과연 최강의 Z전사는 누구일까？

천하제일무도회의 전사들이 속속 집결!

엄격한 수업의 성과를 발휘하라!

컨트롤러의 조작

셀렉트 버튼 : 사용하지 않는다
십자키 : 위로하면 점프, 아래로 하면 앉기, 좌우로하면 이동
스타트 버튼 : 게임 스타트, 게임중의 일시 정지
A 버튼 : 킥
B 버튼 : 펀치
A+B : 필살기

드디어 천하제일 무도회의 막이 올라가려 한다. 출전자는 어느 누구라도 엄격한 예선을 통과한 강호들이다. 과연 천하제일의 영광은 누구의 손에… ? 우승자에게는 상금 50만 제니가 주어지며 게다가 스페셜 이벤트가 기다리고 있다.

자, 전투 시작이다!

데이타크 본체에 미니카세트 드래곤볼 Z 천하제일 무도회를 셋트하고, 그 데이타크를 패밀리 본체에 셋트한다. 전원스위치를 올리면 타이 틀화면이 나타난다. 이 다음 화면으로 두개의 모드 화면이 나타나는데 이때천화 제일 무도회를 선택!

게임모드를 선택하자!

게임 모드에는 3가지의 대전 모드와 대전 설정 모드가 하나 있다.

게임 모드 선택

2인 대전 모드
4인 대전 모드
8인 대전 모드
대전 설정

대전 설정을 선택하면 다음과 같은 설정 선택이 나오는데 이 가운데 원하는 대전 조건을 십자 버튼으로 선택하면 된다.

라운드 : 1-5 무제한
시간 : 보통(ふつう), 길게(ながい
적의수준 : 1-3

①라운드 : 대전 회수를 결정한다. 1라운드에서 5라운드 또는 무제한 까지 결정할수 있으나, 최종 라운드나 무제한 라운드는 어느 쪽인가 HP가 0이 될때까지 대전이 계속된다.
②시간 : 한 라운드의 대전 시간을 결정할수 있다.
③적의 수준 : 적의 수준을 3단계로 정할수 있다.

천하 제일 무도회

자 이제부터 「Z」들이 본격적인 전투에 임하게 된다. 대전 방식에는 2인 대전 방식, 4인 대전 로얄, 8인 토너먼트 방식등 3가지가 있는데 각 대전 마다 대전 방식에 약간의 차이가 있으므로 잘 체크해 넣도록 하자.

2인 대전 모드(VS 대전)—2인용

2인 대전의 화면

대전 방법

①캐릭터 카드를 입력한다.

우선 1플레이어의 캐릭터 카드를 입력, 다음에 2플레이어의 캐릭터 카드를 입력하면 된다. (입력할때는 카드의 바코드면이 정면을 향하도록 하고 천천히 밀면된다). 입력이 끝나면 화면에 각각 캐릭터의 생명력(HP), 공격력(BP), 수비력(DP) 상태가 표시된다.

②스테이지 셀렉트

A버튼을 누르면 스테이지 셀렉트 화면으로 변한다. 좌우로 좋아하는 스테이지를 선택한다.

스테이지 :

카린 성지	カリンせいち	동굴	どうくつ
신전	かみさまのしんでん	나메크성	ナメクせい
점장이 궁전	うらないババの きゆうでん	천하제일무도회장	てんかいいちぶどうかいかいじょう
지상	ちじょう	계왕성	かいおうせい

③대전을 벌인다.

A버튼을 누르면 전투가 시작된다. 컨트롤러를 조작해서 액션 대전을 벌인다. 적의 공격을 받으면 HP, DP가 감소하고 어느쪽인가 쓰러질때까지 배틀을 계속한다…

④아이템 카드의 입력

제한시간이 지나면 아이템 카드의 입력이 가능하다. 이 기능은 이 게임의 또하나 매력인데, 2인 대전모드와 8인 대전 모드에서 유용하게 사용할 수 있는 이 게임의 변수이다.

대개 라운드 중간에 사용이 가능하며, 서로의 입력이 끝나면 아이템의 효과가 대전 중에 각자 재 추가된다. 단, 한번 사용한 아이템 카드는 그 대전중에서 재 사용이 불가능하다.

인조인간 19호의 아이템 카드 입력을 완료!

4인 대전 로얄—4인용

이 게임은 4인이 즐기는 대전으로 무제한 승부전으로 최후까지 살아 남는 자가 승자가 된다.

4명의 Z들이 출전 완료! 좋아, 어디 붙어 볼까!!

①4플레이어까지의 캐릭터 카드를 순서대로 입력한다. (4인 이하로 플레이하고 싶을 때에는 중간에 B버튼을 누르면 자동적으로 컴퓨터가 남은 수를 선택해 준다.)
②화면에는 4명의 출전자가 표시된다.
③이후는 2인 대전과 똑같은 조작이 반복된다.
④최후까지 살아남는 전사가 우승자가 된다.
*이 대전에서는 아이템 입력이 없다.

8인 토너먼트 대전—8인용

이 대전은 8인까지 참가 할 수 있는 대전 모드로서 이 게임의 메인 이벤트라 할수 있겠다. 놀이 방법에 따라서는 상당한 두뇌 플레이와 더불어 친구들끼리 상당히 박진감 넘치는 대전을 벌일수 있다.

①플레이어까지의 캐릭터 카드를 순서대로 입력한다. (8인 이하로 대전을 즐기고자 할때는, 플레이어 전원의 입력이 끝난 상태에서 B버튼을 누르면 자동적으로 컴퓨터가 참가자를 결정한다.)
②제 1블럭, 제 2블럭에 캐릭터가 자동적으로 배치된다.

대전 블럭은 1, 2로 나누어서 토너먼트를 벌인다.

1P는 플레이어를 말하며, COM은 컴퓨터가 정한 대전 상대를 말한다.
③이후의 대전 방식은 전하고 동일하다.
④토너먼트를 통과한 캐릭터가 최후 우승을 놓고 겨루게 된다.

우승을 한 베지타의 모습!!

스페셜 스테이지

*혼자서 참여해서 우승했을 경우에는 후리자와의 특별대전이 기다리고 있다. 그리고 후리자에게 이기면….

대전에서 승리할수 있는 조건!!

①화려한 필살기들을 적절히 사용 할것…!

각각의 캐릭터는 필살기를 하나씩 가지고 있다.
필살기에는 4단계의 레벨(1-4)이 있는데, 입력한 캐릭터 카드에 의해 결정되고, 또 아이템 카드의 입력으로 인해 변경되기도 한다.
필살기는 상당한 공격력을 적에게 발산하기도 하지만, 그만큼 공격력이 저하되어 역효과를 낼수도 있으므로 상대의 데이타를 보아가면서 적절히 잘 사용해야 할것이다. 아울러 BP가 5000이하가 되면 필살기를 사용할수 없게 된다.

크리링의 필살기 태양권!

아이템을 적절히 사용할 것!

HP, BP, DP를 20%로 회복 시켜 주는 회복 캡슐

2인 대전이나 8인 대전에서는 라운드 중간에 아이템을 사용할수 있는 기회가 몇번 주어지는데 이 아이템을 적절히 사용하면 자기보다 강한 상대라도 능숙하게 무너뜨릴 수 있다.

어느때 어느 아이템을 사용할 것인가를 잘 체크해 두었다가 결정적인 순간에 써먹도록 하자. 특히 강력한 컴퓨터와 대전을 벌일 때는 강력한 무기가 될수 있다.

다음과 같은 기본기를 잘 익혀 둘것 !

하이점프	십자키의 위를 두번 누르면 하이 점프. 점프중에 십자 키의 좌우를 누르면 공중이동도 가능하다.
방어	적의 역방향으로 십자키를 누르면 방어하면서 후퇴한다.
돌진	적이 있는 방향으로 십자키를 두번 누르면 돌진한다. 역방향의 십자키를 누르면 브레이크가 걸린다.
무공술	B버튼으로 누르면서 하이점프를 하면 공중에 뜨게 된다. 무공술중에는 상하좌우로 자유로이 이동할 수 있다.

세이브

8인 토너먼트에서 후리저에게 이기면 세이브 메뉴가 나오는데, 선택해서 세이브를 시켜 놓도록 하자. 아이템 카드 드래곤볼은 모아놓은 만큼, 카린님의 방에서 나왔을때 세이브 된다.

카린님의 방

이곳은 자신이 찾은 바코드를 해석해 주는 곳이다.
경우에 따라서는 손오공의 최종 변신 카드를 찾아 낼 수 있으며, 감추어져 있는 아이템을 발견 할수도 있다.
자 그럼 최강의 바코드를 찾아 내자!!

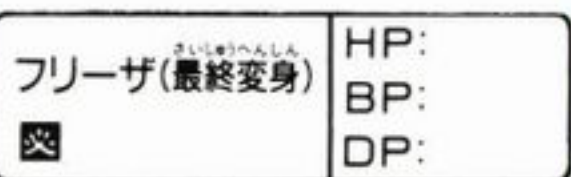
카린의 방. 우하하! 2번째의 드래곤볼을 발견해 냈다

회심의 바코드를 찾아내자 !!

음… 이 바코드는 무엇일까?
부속의 캐릭터카드에는 없는 필살기를 가진 전사나 좀더 강한 상태의 전사를 찾아내는 것도 가능하다. 특히 필살기는 여러가지 이상한 효과나 강력한 기술이 숨겨져 있다. 게다가, 상태가 높아지면 변신하는 캐릭터도… 또 부속의 아이템 카드에 없는 아이템도 많이 있기 때문에 강력한 카드를 찾아 낸다면 대역전도 가능하다!

바코드 카드를 만드는법

1. 상품에 붙어있는 바코드를 10mm 폭으로 잘라준다.
2. 카드의 아랫쪽 끝으로 부터 6mm되는 곳에 바코드의 중앙이 오도록 해서 카드에 수평으로 붙여 주십시오.
3. 바코드를 잘못 자르거나 잘못 붙이는 경우엔 입력 불가능한 경우가 있으므로 주의해서 붙이도록 하자.

10m/m사이즈로 자른다

바코드의 중앙에 6m/m

이런 바코드는 읽을 수 없다. !

바코드의 종류에 따라서는 읽기 힘든 것도 있다. 또, 더럽다던가 상처가 났다던가, 접힌 자국이 있는것, 인쇄가 엷은 것, 검은색 이외의 색으로 인쇄된것은 입력 불가능한 경우가 있다.

읽을수 없는 바코드는 한번 복사한 다음 입력하면 읽을수 있는 경우도 있으며, 바코드가 너무 작아서 읽기 힘든 경우에는 확대 복사하면 읽기 쉬어진다.

아이템 카드―브로마

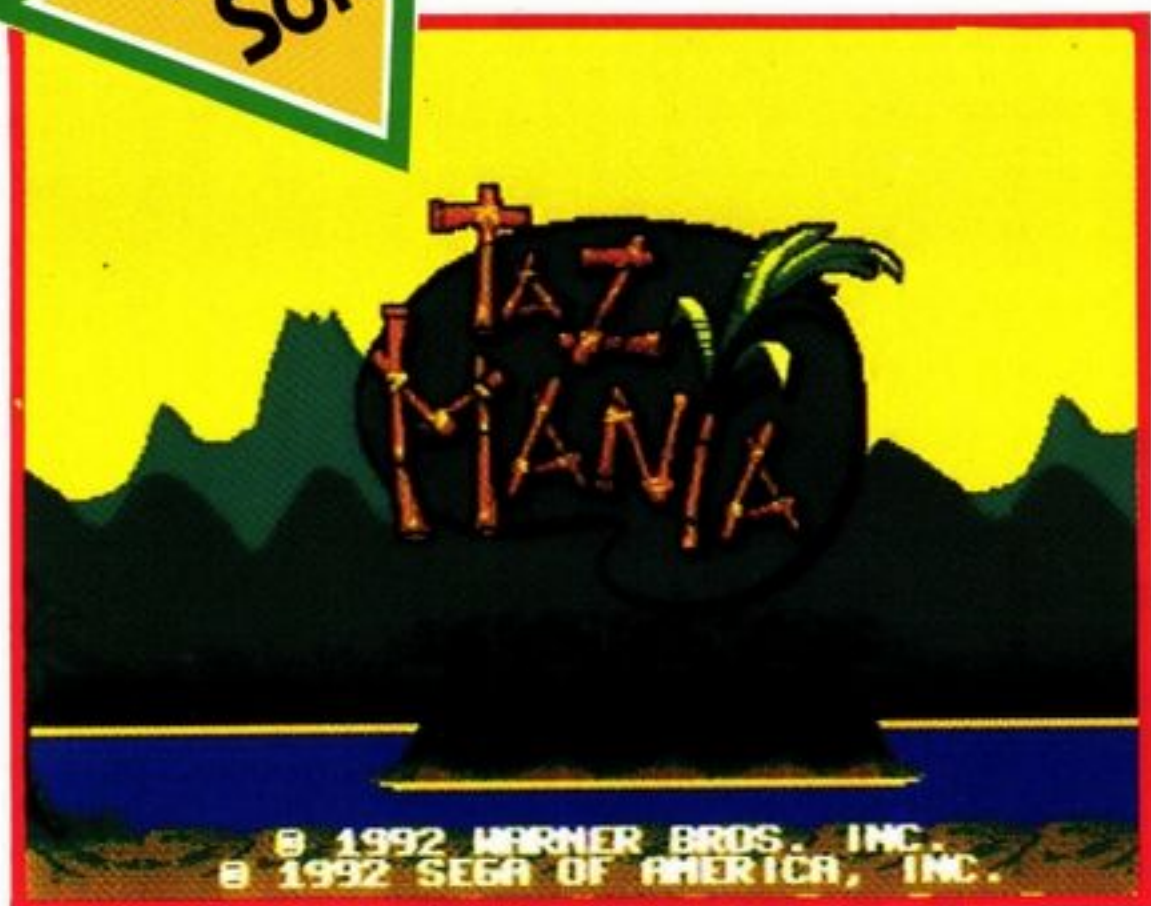
아이템 일람표

이 름	성 능	
회복캅셀(かいふくカプセル)	HP, BP, DP를 20% 회복한다	●
선두(せんず)	HP, BP, DP를 완전 회복한다	●
카링님(カリンさま)	HP, BP, DP를 3000포인트 올린다	●
신룡(シエンロン)	HP, BP, DP를 6000포인트 올린다	●
부르마(ブルマ)	HP를 25% 회복한다	●
덴덴(デンデ)	HP를 완전 회복한다	●
거북도사(かぬせんにん)	HP를 6000포인트 올린다	●
신(かみさま)	HP를 6000포인트 올린다	●
미스터 포포(ミスターポポ)	BP를 25% 회복한다	●
계왕(かいおうさま)	BP를 완전 회복한다	●
염마대왕(エンマ大王)	BP를 6000포인트 올린다	●
최장로(さいちょうろう)	BP를 1200포인트 올린다	●
배틀슈츠(バトルスーツ)	DP를 50% 올리고 완전 회복한다	●
초선수(ちょうしんすい)	BP, DP의 MAX를 50% 올리고 완전 회복한다. 단, HP는 절반으로준다	●
찌찌(チチ)	상대의 BP를 20% 다운시킨다	●
야지로베(ヤジロベー)	상대의 BP를 40% 다운시킨다	●
푸알(プーアル)	대쉬력과 속도가 최대로 된다.(1라운드만)	●
바다 거북(うみガメ)	상대의 대쉬력과 속도가 최저로 된다.(1라운드만)	●
포룽가(ポルンガ)	살기(레벨 1부터 4 어느것이던지)이다. 부속이 돼있는 것은 필살기 1레벨이다.	●
그레고리(グレゴリー)	필살기의 레벨이 1랭크 업한다. BP 25% 회복	●
우롱(ウーロン)	상대의 필살기의 레벨이 1랭크 다운된다.	●
바브루스(バブルス)	상대의 광선기술을 받아도 피해가 없다 (1번뿐)	●
브리프 박사(ブリーフはかせ)	그 라운드의 타이머를 1.5배로 늘린다.	●
부르마의 엄마(ブルマのはは)	그 라운드의 타이머를 반으로 줄인다.	●
우마왕(ぎゅうまおう)	모든 아이템/필살기를 봉인한다(1라운드만)	●
런치(ランチ)	싸우는 캐릭터의 교대. HP는 변하지 않는다.	●
드래곤볼(ドラゴンボール)	7개 모으면…. ?	●

둥글게 칠해져있는 부분은 부록으로 첨부된 카드이며 그밖의 카드는 스스로 찾도록 하자.

알림

이 게임에는 많은 흥미거리가 존재하고 있다.
자기만의 놀이 방법이라든지 화제거리를 가지고 있는 독자들이 있다면 편집부로 연락 바랍니다.
선정된 독자에게는 챔프 점수와 함께 푸짐한 선물을 드립니다.

New Soft

무엇이든 먹어치우는
악마 「타즈」가 수퍼알라딘보이에 나타났다 !

타즈 매니아

수퍼알라딘보이	국내 발매일	92/12/25	장르	액션	화면외국어 난이도	영 어 하
	제작사	세 가	용량	8M	대 상 연 령	국민학교 이 상
	현 지 발매가	6,800엔	기타	연속기능	게 임 난이도	ABC ⒹEF

— 원화를 알고 싶으시면 엔화에다 6.3을 곱하시면 됩니다 —

전원을 넣으면 나타나는 친숙한 SEGA의 로고를 타즈가 나타나 '아그작 아그작' 먹어 치우는 것으로 부터 게임은 시작된다! 제멋대로 날뛰어대는 타즈매니아 종(種) 악마인 타즈는 성미가 급하고 언제나 배가 고프면 대책없는 녀석.

전설의 거대한 타즈매니아 종. 바다새의 둥지를 찾아 그 전설의 알로 거대한 오믈렛을 만들어 먹으려고 돌진하는 이 녀석에겐 그 어떠한 장애물도 소용없다!

세가 로고도 먹는다 !

이 녀석을 따라 이제부터 당신은 타즈 매니아의 신나는 세계에 빠져들어간다!

간단하고 다양한 조작방법

타즈를 조작하는 방법은 매우 간단하다.

방향 버튼으로 타즈를 좌우로 움직이고, A버튼으로 무언가를 들고, B버튼으로 타즈를 회오리 바람으로 바꾸어 질주하게 만들며, 그리고 C버튼으로 뛰어 오른다! 나머지 무엇을 먹는다던가 하는 문제들은 타즈가 알아서 잘 해주는 것이다! 물론 가끔은 실수를 해서 폭탄을 먹어 버리거나 하는 수도 있지만…

이것은 컨티뉴 기회를 늘려주는 아이템이다

석상에 다가가면 체크 포인트가 된다

거침없고 부드러운 동작

타즈 매니아 최대의 장점은 역시 그 부드러운 동작! 생김새와는 다르게 타즈는 플레이어의 조작에 제법 잘 따르고, 동작은 성급하지만 부드럽게 움직인다! 회오리 바람이 되어 질주할때의 기분은 통쾌함 그것! 그렇지만 아무 움직임 없이 가만히 놓아두면 성급한 타즈는 화를 낼것이다!

에비~ 무섭지

에구구… 폭탄을 먹어 버렸다

불을 내뿜는다…! (칠리고추는 아주 맵다나?)

회오리로…!

칠리고추. 먹어보면 어떨까?

각 스테이지의 소개

지역 1 황무지

스테이지 1

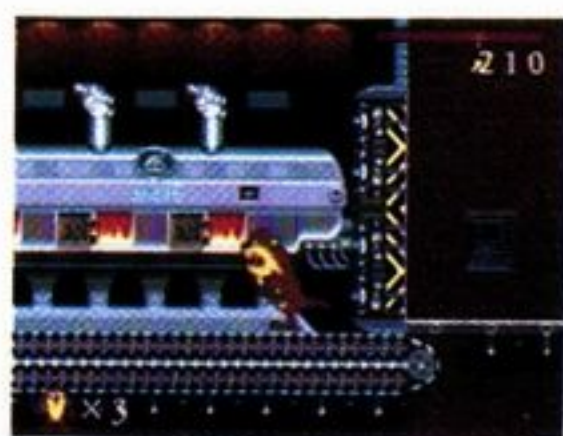
거대한 바다새의 이야기를 듣고 달려나온 타즈를 기다리는 것은 풀 한포기 보기 힘든 황무지. 앞에 놓여있는 칠리 고추를 먹고 물통에서 물을 벌컥벌컥 마시며 눈에 보이는 것들을 모두 태워버리자! 바위사이를 뛰어넘고 모래 거미들을 먹어치우다 보면 늪지대가 나타난다. 늪지대에선 빠르게 점프버튼을 눌러 빠져나오는게 중요하다. 잠시만 한눈팔아도 모래속에 묻히고 만다! 물론 가장 좋은 방법은 바위 괴물위에 올라타고 건너는 것이지만… 소용돌이 치는 물기둥 앞에선 너무 성급히 뛰지말도록 하자. 잠깐 실수는 죽음으로직통이다.그리고 마지막 코스인 흔들다리에선 회오리로 변해서 폭탄을 날려 버리는 것이 중요하다! 방심하고 그냥 가다간 당장 타즈는 폭탄을 먹고 만다.

이곳을 통과하면 보스격인 자동차가 나타난다. 그다지 어려운 상대는 아니므로 가볍게 해결하고 전진하자.

이번 스테이지의 보스(?) 점프하면서 회오리 바람으로 변해 공격하여야 한다

지역 2 무기공장

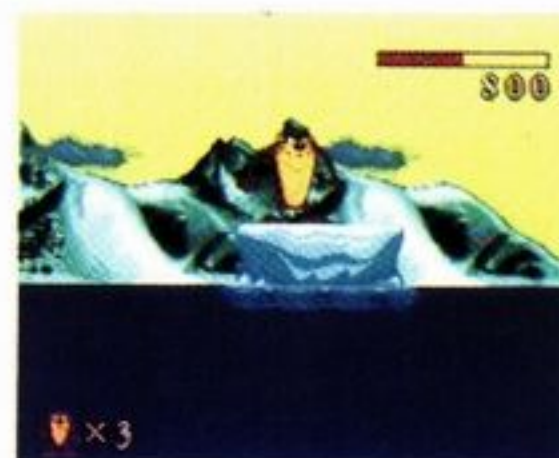
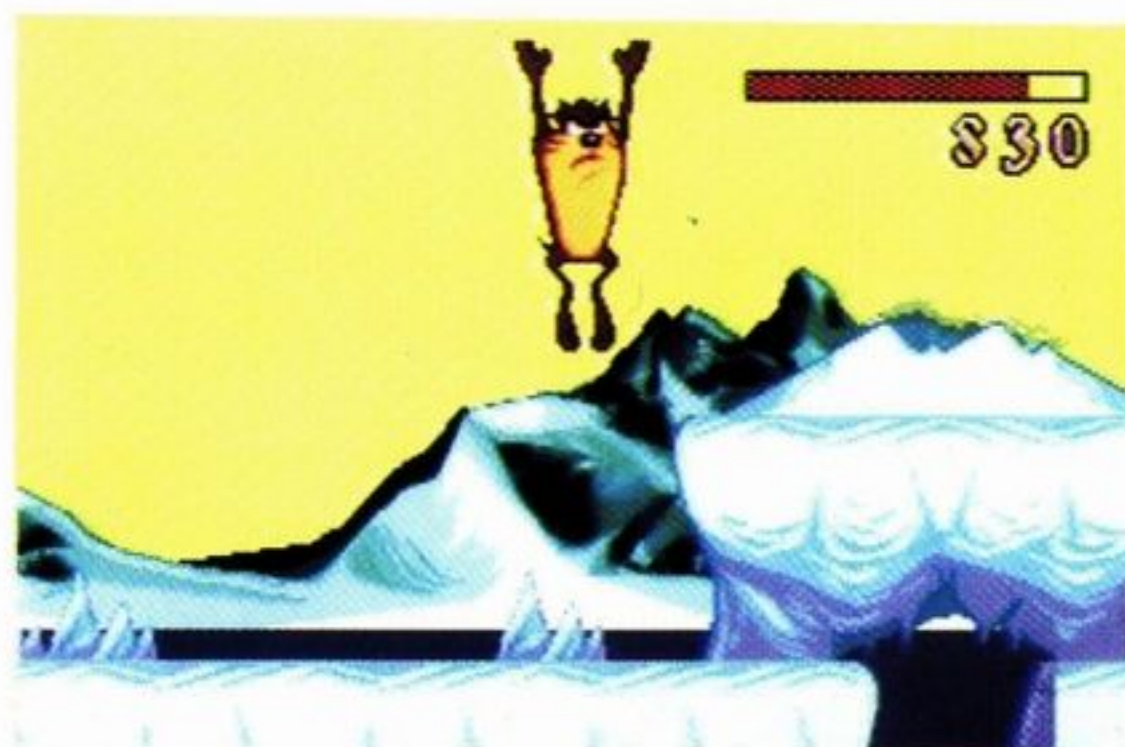
스위치를 내리면…

◄ 용광로

누군가가 버려둔 자동차 정비소 안의 나무상자를 받침대로 해서 무기 공장안으로 뛰어 올라가자. 타즈와는 반대로 움직이는 컨베이너 벨트와 활활 타오르는 용광로 그리고 사납게 찍어 내리는 피스톤을 피해서, 곳곳에 있는 스위치를 내려 감전을 피하자! 하지만, 어떤 스위치는 가짜라서 오히려 감전되고 만다! 공장을 지키고 있는 레이저포는 매우 위험하고, 장애물을 피하기 위해선 잠시 기다려 보는 행동도 해야 할것이다!

지역 3 얼음지대

앗! 하는 사이에 얼어붙고 말았다. 회오리 바람으로 탈출하자

스테이지 3은 정글로 가기 위한 길목에 있는 얼음 지대이다.

사방이 미끌미끌한 얼음이라 조종하기가 매우 까다롭다. 특히 점프는 매우 신경써서 해야 하는데, 자칫 차가운 물속에 빠지면 꽁꽁 얼어붙고 만다. 간혹 나타나는 먹을것을 놓치지 않아야 다음 상황에 대비할수 있다. 후반부에 나오는 얼음 타고 건너기는 빠른 순발력과 타이밍을 필요로 한다. 겨우겨우 빠져나가면, 이제 지독한 밀림지대가 기다리고 있다.

이곳에선 특히 조심해야 한다

추울수록 운동을! 몸을 쭈욱 펴보자!

지역 4 밀림지대

야생동물로 가득찬 험난한 동굴을 타즈의 방문을 반기지 않는 부시레츠와 위드부드의 공격을 맞받아 치면서 앞으로 나아가야 한다! 특히나 점프를 잘못하면 그냥 죽어버리므로 점프는 신중을 기해서 해 나가야 한다. 후반부에 나오는 강은 더욱 어려워 진다…!

타즈가 물속에 빠지면 안된다! 강위에 떠있는 통나무를 타고 강 아래쪽으로 가보자. 강의 바위들을 사용해 뛰어오르고, 한곳에 너무 오래 있지 말자! 독초자루는 먹지 말것. 대신 위드올라에게 자루를 던져보자!

앞길을 방해하는 위드부드족들

New Soft

기기괴계

수퍼컴보이	현지 발매일	92/12/26	장르	액션	외국어 난이도	일본어 하
	제작사	남코	용량	8M	대상 연령	초중고생
	현지 발매가	8,800엔	기타	2인용	게임 난이도	ⒶBC DEF

액션과 슈팅을 함께 즐기고 싶은 유저들이 꼭 한번은 해봐야 할 게임이다. !

* 시작하기 전에

이 게임은 얼마 전까지만 해도 업소용 게임으로 게임 유저들에게 잘 알려 졌던 게임이다.

박력넘치는 슈팅의 뾰뽕(총 쏘는 소리)이 함께 어우러져 기막히게 재미있는 게임이다. 특히 이 게임의 재미는 적 캐릭터 유령들을 사용했다는 것이다. 또 그래픽이 깔끔하고 배경이 아주 실감난다. 친구들이나 가족이 모여즐길수 있는 아주 괜찮은 액션게임이다. 주의 할것은 기존의 어떤 게임보다도 난이도가 높다는 것인데 모두 5라운드로 구성되어 있다. 각각의 스테이지가 매우 길고,길도 가지 각색이다.

코믹한 유령들이 대거 등장하는 슈팅형 액션게임 ! !

1라운드

악귀들이 판을 치고 있는 마을 ! 커다란 문을 들어서면 캐릭터는 앞으로 있을 불행한 일을 없애달라고 부탁을 한다. 마을 중간쯤에 가면 사람이 살던 흔적같은 것이 보이고 갑자기 하늘이 어두워 지며 비가 쏟아지는데 그 비속에서 나타나는 악귀들을 보면 공포 영화를 따로 볼 필요가 없게된다. 그리고 게임 진행도중에 연못이 나타나는데 그곳에는 개구리의 석상이 있다. 그 석상을 맞추면 게임 진행에 도움을 주는 여러가지 아이템을 뿌리고 하늘로 날아오른다. 이 것을 잘 이용하면 약간 동안 무적이 될수 있다.

거의 끝부분에는 마을의 공터같이 생긴 곳이 있는데 그곳에는 제1장의 보스인 몽달귀신이 자리잡고 주인공을 기다린다. 몽달귀신은 자신의 입으로 달걀을 마구 뿜어대며 공격하고 스핀 공격도 간간이 해온다. 보스를 물리치면 코믹스러운 장면을 볼수 있다.

비가 쏟아지는 마을의 중간 부분. 쏟아지는 비와 비례하게 악귀들도 판을 친다. 해골이 던지는 뼈를 조심하라 !

제1장의 보스인 몽달귀신. 입으로 쏘는 달걀 발칸포는 손에 있는 특정 무기로 쳐낼수 있다

2라운드

이번 스테이지는 사람의 흔적이 전혀없는 산길이다. 이 곳부터는 악귀의 소굴로 들어가는 길목이 펼쳐진다. 산길의 2/3를 차지하고 있는 암자에는 목이 엄청나게 긴 징그러운 여인이 있고 1장과는 달리 중간 보스가 대거 등장한다. 그리고 처음으로 땅이 아닌 물을 지나게 되는데 그 물속에는 아귀가 살고 있어 주인공을 물속으로 데리고 들어가려 한다. 아귀는 물속에 있을 때는 방어력이 약하지만 뗏목으로 올라오면 방어력이 세진다. 물속에서 공격하는 아귀의 모습은 귀엽지만 귀엽다고 마음을 놓으면 절대로 안된다. 중간에는 뗏목을 타고 폭탄으로 공격하는 아귀도 등장한다.

물 가운데에서 뗏목을 둘러싸고 보스가 등장하는데 보스는 4개의 용머리를 가지고 있는 문어 '스네이크 라켄'이다. 라켄이 등장하기 전에는 스네이크가 선제공격을 한다. 선제 공격을 하고 곧바로 라켄이 떠올라서 물로 공격하는데 위력 적이므로 조심하자.

대나무 숲으로 둘러 싸인 조그마한 길을 중간 보스인 대나무가 가로막고 있다. 자신의 분신인 죽순으로 공격을 한다

악귀들의 공격형 뗏목 등장 !

2장의 보스인 스네이크 라켄 ! 실제로 엄청난 공격을 퍼 붓는다

3라운드

이곳 부터는 악귀의 소굴이다. 이제까지 지나왔던 스테이지와는 전혀 비교가 되지 않는다. 보통 사람들이 가장 무서워하는 귀신들의 소굴 공동묘지가 인상적이다. 땅 속에서는 좀비가 갑자기 튀어나오고 서양의 귀신인 펌프킨도 등장한다. 공동묘지를 지나면 보스가 연속으로 3번나오고 그곳을 지나면 움직이는 지면이 나타난다. 이곳에 오게되면 아마 깜짝 놀랄것이다. 이곳은 슈퍼패미컴의 기능을 잘 살려 아주 리얼하게 해놨다. 이곳은 마지막 스테이지보다 훨씬더 어려워 보인다. 보스는 강시처럼 생긴 마법을 쓰는 해골이다. 양쪽은 절벽 앞에는 강시해골 '스카르비 쇼프'나타난다.

아마도 눈앞이 캄캄해질 것이다.

악귀들의 집인 으시시한 공동묘지 !

이번 스테이지의 보스인 스카르비 쇼프. 스카르비 쇼프의 마법 공격을 슬라이딩을 사용하여 피해다니자

4라운드

산으로 오르는 길을 막고있던 스카르비 쇼프를 물리치고 산정상으로 올라왔다. 산에는 바람이 많이 불듯이 이곳에도 바람의 마귀가 있다. 그리고 어디선가 해골바위가 마구 떨어진다. 산과 산을 연결하는 밧줄 다리가 금방이라도 끊어질 것만 같아 보인다. 이 다리를 건너가야만 되는데 적들이 이것을 가만히 놔둘리가 없다. 천둥을 쏘는 악귀를 시켜 그곳을 지키게 한다. 벌판에서 바람의 마귀와 싸워 이긴 다음에 앞쪽에 있는 다리로 향하면 갑자기 화면이 바뀌며 커다란 배위로 올라 타게 된다. 그 배위에는 해적 마귀들이 최신(?)식 무기로 무장을 하고 공격을 해오는데 별것 아니다. 그러나 그들의 보스인 캡틴 '히게'는 하늘을 날아 다니며 폭탄으로 공격을한다. 슬라이딩을 이용해야 한다.

배의 마지막 부분에 가면 보스인 하피트가 하늘에서 깃털로 공격한다. 스피드가 빨라서 약간 까다롭지만 그렇게 어렵지는 않다. 그리고 아주 특이한것은 이번 보스는 바로 여자! 여자라는 것이다!

이배의 중간 보스인 캡틴 히게. 생긴 것처럼 아주 험악한 공격을 한다

밧줄다리의 중간에 버티고 있는 베리베르

이 스테이지의 보스인 하피트. 딱 볼때도 여자처럼 느껴진다

5라운드

아! 드디어 마지막 스테이지이다. 4장의 보스 하피트를 물리치면 배를 타고 천공의 성으로 향하게 된다.

이 천공의 성 내부는 3개의 지역으로 나뉘어 진다.

첫번째 지역은 이상한 유령을 만들어 내는 기계와 강력한 화염을 내뿜는 괴물이 출현하여 주인공을 괴롭게한다.

강력한 유령을 만들어 내는 기계

두번째 지역은 최고의 유령군단을 모두 모아둔 특수 지역이다. 각 지역마다 보스가 있는데 모두 방어력이 높다.

마지막 세번째 지역은 라스트 보스 스테이지인데 보스는 기계에의해 힘이 충전 되고 있다. 보스의 양옆에 있는 기계를 먼저 공격한 다음 보스와 혈투를 벌여야한다. 보스는 이제까지 나왔던 어느 적보다도 강력한 힘을 가지고 있다. 빠른 동작만이 보스와의 혈전에서 이길수 있는 길이다.

첫번째 지역의 보스인 드라큐라 닥터.리

두번째 지역의 보스는 유령이 아니라 커다란 로보트이다

이 게임은 어렵고 정교하게 만들어져 있다. 자신이 액션에서는 어떤 게임이라도 자신있게 클리어 할수 있다고 자부한다면 한번쯤 도전해 봄직한 게임이다.

기기괴계의 마지막 보스의 모습

New Soft

슈 퍼 팡

수퍼컴보이						
	현지 발매일	92/8/7	장르	액션	게임외국어 난이도	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	4M	대상 연령	초중고생
	현지 발매가	7,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸ DEF

업소용으로 많은 인기를 누렸던 슈퍼팡이 슈퍼컴보이용으로 나왔다. 슈퍼팡은 업소용과 마찬가지로 진행방법이 같고 세계 유명한 곳들을 볼수있는 좋은 기회이다.

그래픽은 2가지 모드로 선택할 수 있는 특징도 있는데 첫째 세계 40 스테이지를 목표로 하는 모드와 오로지 위에서 떨어지는 공을 없애는 모드로 구성이 되어 있다. 그리고 난이도의 조절이 4가지나 돼서 게임을 쉽게 또는 어렵게 만드는 등 다양하게 즐길 수 도있다. 다만 2인 동시 플레이를 즐길 수 없다는 게 아쉽지만 그러나 슈퍼팡은 내려오는 공만 없애는 시시한 게임이 아니라 여러 아이템들과 무기들 많은 스테이지들을 클리어 해 나가는 묘미를 느낄 수 있어 게임을 접해 보지 않고는 느낄 수 없는 재미들이 많이 숨어 있다.

-아이템-

	시계 : 화면이 잠시 멈춤
	주인공 인형 : 플레이어 1대 증가
	말 : 작살로 맞추면 여러 아이템들이 나온다.
	다이너 마이트 : 큰 공들이 아주 작게 쪼개진다.
	보호망 : 주인공을 보호해 준다.

-무기-

	쌍작살 : 작살이 두발로 나간다.
	총 : 4발씩 마구 나간다.
	벽작살 : 벽에 붙는 작살

-동물들-

이 동물들은 주인공을 도울 때도 있지만 때로는 주인공에게 해를 끼치기도 하면서 화면을 누비며 다닌다.

-아시아 지역-

일본, 자바섬, 실크로드, 이스탄불로 이루어져 있는 이 아시아지역들은 세계 40 스테이지에 도전하는 출발점이기도 하다.

여기 일본부터 시작해서 여행은 시작이 되는데…

배경이 멋있구나.

아시아 마지막 스테이지구나.

-유럽 스테이지-

독일, 베니스, 스페인, 프랑스, 영국으로 되어있는데 역시 유럽지역들의 배경들은 매우 아름답다. 그러나 감상만 하다가는 큰일나니 조심하자.

공들의 패턴이 다양해 졌다.

시간이 매우 모자라는 곳으로 빨리빨리 해치우자.

동물들을 안으로 던지자.

-아메리카 지역-

캐나다, 미국, 멕시코, 브라질, 카리브해 마지막 지역인 곳으로 난이도가 여타 스테이지들과는 차원이 다르다. 목표 40 스테이지를 꼭 클리어 하자.

아이템 얻기에만 정신이 없는 것 같군.

서부의 작살잡이?

과연 세계 40 스테이지를 끝낼수 있을 것인지?

MUSE 뮤즈 게임·만화음악

전국 도·소매점 취급모집중! 높은 수익을 보장합니다! ! 도매전문

아직도 게임·만화음악을 모르세요? 환상의 소리를 지금 체험 하세요.

지금! 가까운 게임점에서 「뮤즈」 게임음악 구입을 신청하세요!

앤트워프 공급업체! 앤트워프와 제품이 같습니다. 비교가 필요 없습니다.

230여종의 게임음악 종류가 있으며 기존 1~177의 목록은 게임월드 1월호 앤트워프 광고를 참고해 주세요.

2 종류! 취향에 맞게 선택하세요!

세계 최고 품질이 TDK 크롬 TAPE CD 음질과 같습니다!

국내 보통 TAPE보다 2배 이상의 음질을 자랑하면서도 매우 싼 저가형!

이런점이 좋습니다! 꼭 보시고 선택하세요.

1. 저가형, 고가형으로 나뉘어져서 선택의 폭을 넓히고 누구나 금액에 구애되지 않고 즐길 수 있습니다.
2. 고가형은 철저한 CD녹음 방식으로 CD의 원음을 최고로 살렸습니다.
3. 저가형은 특수녹음 방식을 채택 중저음과 스테레오 보강 회로 녹음으로 국내 어느 테이프의 2배 이상의 음질을 자랑하면서도 쌉니다. (모 F사 보다 약 2.5배 이상 음질이 좋음을 확실히 보장합니다!)
4. 깨끗하고 심플한 일본식 인쇄 방식으로 선명한 표지사진과 디자인
5. 각 취급점에 각 게임만화를 논평해 놓은 목록을 설치하여 사시고자하는 게임음악의 내용을 아실 수 있습니다.
6. 게임·만화 음악의 전문가에 의해 해석된 제목과 가사(TAPE당 1곡) 해석지가 들어가 내용까지 즐기실 수 있습니다. (모 F사의 경우 해석이 틀린 부분이 많음)
7. 230여 종류로 선택의 폭이 무한하며 매월 20여 가지가 새로이 발매됩니다.
8. 저가형의 경우 사진과 디자인이 다소 차이가 있습니다.

NEW LINE UP! (새로 나왔어요!)

178 STREET FIGHTER II
179 STREET FIGHTER II -MAD REVENGER
180 FINAL FANTASY III
181 LAND STALKER
182 SOR CERIAN-SUPER ARRANGE
183 DRAGON SLAYER(영웅전설)
184 삼국지 III
185 TWINBEE-PERFECT SELECTION
186 FALCOM SPECIAL BOX CDISC 1, 2, 3, 4
187 FINAL FANTASY V(DISC 1,2)
188 시티헌터 II -Vol. 1-
189 시티헌터 -Vol. 2-
190 MACROSS II -Vol. 2-
191 로도스도전기 Vol. 3.
192 ANIMAGE-HOT WAVE 4
193 이상한 바다의 나디아 -Vol. 1-
194 이상한 바다의 나디아 -Vol. 2-
195 이상한 바다의 나디아 -Vol. 3-
196 이상한 바다의 나디아 -VOCAL COLLECTLON 1
197 이상한 바다의 나디아 -VOCAL COLLECTLON 2
198 이상한 바다의 나디아 -MUSIC IN BLUE WATER
199 이상한 바다의 나디아 -BYE VYE BLUE WATER
200 PATLABOR-THEME COLLECTION Vol.1
201 PATLABOR-THEME COLLECTION SPECIAL
202 PATLABOR- Vol. 4 "INFINITY"
203 PATLABOR- Vol. 6 BEST ALBOM! INTENT ION!
204 BUBBLEGUM CRASH! 2
205 BUBBLEGUM CRASH! -DRAMA편-
206 SILENT MOBIUS -Orginal Sound Track-
207 SILENT MOBIUS -MUSIC ALBUM 1 "CAUTION"
208 SILENT MOBIUS -MUSIC ALBUM 2 "EMERGENCY"
209 SILENT MOBIUS -MUSIC ALBUM 2 "WARNING"
210 SILENT MOBIUS 2-Orginal Sound Track-
211 ANIMAGE MEMORIAL COLLECTION - 밍키모모, 라퓨타, 토토로 등
212 MOBIL SOIT GUNDAM ODYSSEY(DISC 1, 2)
213 MEGAZONE 23-VOCAL COLLECTION-
214 NAUSICA-BEST COLLECTION- (DISC 1, 2)
215 마녀의 택급편(KIKI'S DELIVERY SERVICE) SOUND TRACK-
216 URUSEI YATSURA-"언제나 마이달링" Orginal Sound Track
217 URUSEI YATSURA-10주년 기념앨범
218 Y A W A R A ! -MEMORIES-(DISC 1,2)
219 Y A W A R A ! -"겁쟁이 키즈!" 극장판 SOUND TRACK
220 Y A W A R A ! -"사랑의 한판승부" SOUND TRACK
221 Y A W A R A ! -명장면 SOUND SELECTION
222 신세기 GPX CYBFR FORMULA -THE PARTY-
223 NG 기사 라무네 2840
224 DETONATOR ORGAN-DRAMA-편
225 D-1 DEVASTATOR -음악편 Vol. 1-
226 캠퍼스 BLUES
227 SLOW STEP -Origina Sound Track
228 MAGICAL TALULUTO KUN -노래와 음악집 '92
229 MAGICAL TALULUTO KON-음악집 II-
230 미 소녀전사 세라문 -음악집-
231 초음전사 보그맨 I I I, III -THE LAST GIG OF THE WORLD
(이외에도 매월 새로운 TAPE와 CD들이 발매됩니다)

지금전화 하세요! 업자님들의높은 수익을 드립니다 전화: 535-9423 뮤즈

❶ 휴대용게임기

10년전 액정모니터에 정해진 그림을 나오게하는 LCD방식(전자시계에 장착된 게임기와 같은방식이다)의 게임기가 성행한 적이 있었다. 이 게임기에서는 요리사, 불끄기, 인디안 추장, 인베이더 등을 즐길 수 있었다. 또한 참신하게도 시계와 알람기능, 달력기능이 첨가되어 전자시계의 역활도 해주어 휴대용 게임기에 대한 좋은 인상이 남았던 것으로 기 억된다.

다정하게 둘이서 게임을 즐긴다.

그후 게임기의 기술이 급속히 발전, 지금 모습의 휴대용 게임기가 등장하게 됐다. 현재는 4기종정도가 시중에 판매되고 있지만 2기종(핸디 알라딘 보이, 미니컴보이)만이 국내 대기업에서 시판하는 것이다.

실질적으로 2기종 외 PC엔진GT를 제외한 나머지 기종은 가격대 성능비에서 떨어지며 실수요자가 많지 않아 소프트웨어 구입에 많은 문제점을 안고 있다.

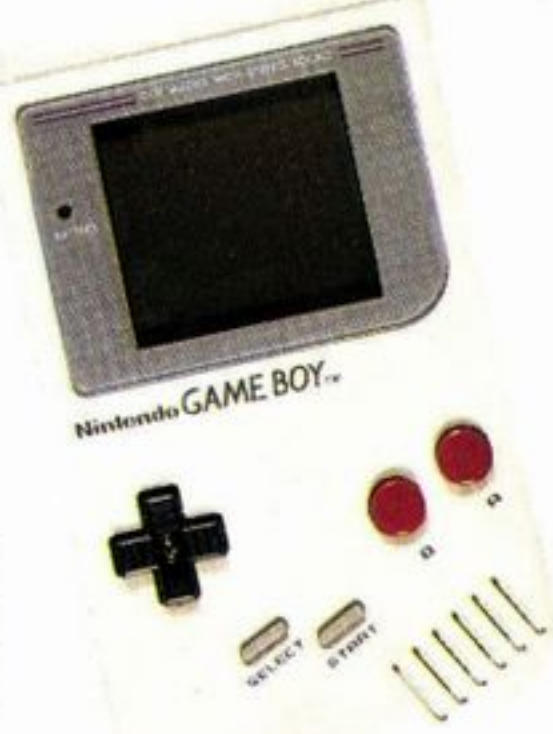
그럼 본격적으로 휴대용 게임기를 이해하고, 기사 제목에 걸맞게 사랑해줄 수 있는 방법을 연구해 보기로 하자.

❷ 어떤사양일까?

욕심 같아서는 게임기를 해부(?)해서 각각의 기능과 사양을 검토해 보는 것도 좋겠지만 이번 기사에서는 간단하게 특징만 살펴 보도록 하자. 우선 6대 기종의 사양을 잘 보고 각각의 특징과 주변기기 종류를

살펴보도록 하자. (1엔-6.3배 : 93년1월기준)

1. 게임 보이(미니 컴보이)

CPU	C-MOS 커스텀칩(8비트)		제작사	닌텐도(1989)
RAM	메인 RAM	64 KB	가격	12,500엔
최대색수	4색		주변기기	와이드 보이 케이스 보이(코나미)
화면크기	2.58인치			라이트 보이(빅 동해)2,480엔 하이퍼 보이(코나미)5,800엔
해상도	160×144도트			전용 배터리 팩(닌텐도) 사운드 보이(SUN SOFT)1,980엔
캐릭터표시	최대 40개(8×8~8×16)			대전 케이블(기본사양)1,500엔
음원	구형파(矩形波) 2음 임의파(任意波) 2음 노이즈 1음		비교	최초의 액정 게임기 최고 30시간 지속플레이가능
출력방식	스테레오 헤드폰 출력, 1.2인치 스피커내장			

미니 컴보이

＊주변기기가 많은 것이 특징이며 흑백이라 게임의 재미는 칼라에 비해 떨어지지만 소프트웨어가 다양하며 장시간 사용할 수 있는 것이 특징이다. 현재 국내 현대전자에서 닌텐도와 계약을 맺어 다양한 소프트웨어와 저가판매로 국내 게임유저에게 다가서고 있다. 특징으로는 건전지 4개(6볼트)로 최대 30시간 사용가능(게임팩에 따라 틀림)하다는 점과, 2인 동시 플레이를 위한 연결 케이블이 들어 있다는 점이다. 또 명암조절과 음향조절, 헤드폰 사용 등의 기능이 들어 있다.

국내에서 구입할 수 있는 주변기기는 와이드 보이(모니터에 연결하는 접속장치)와 사운드 보이(사운드를 스테레오로 분리시켜 들려주는 접속장치)등이 있다.

소비자 가격은 본체가 99,000원, 게임팩은 약 20,000원대이다.

게임기어 (핸디 알라딘보이)

CPU	Z-80A(8bit)	제작사	세가(1990)
최대색수	4,096색중 32색	가격	19,800엔
화면크기	3.2인치	주변기기	TV튜너 12,800엔 대전 케이블 배터리 어댑터(메가드라이브와 동일) 카 어댑터
해상도	160X146도트		
캐릭터표시	최대 64개(8X8~8X16)		
음원	PSG 3음 노이즈 1음	비고	튜너를 장착하면 TV시청이 가능하고 AV입력도 가능.
출력방식	스테레오 헤드폰 출력, 스피커내장		

＊칼라 액정모니터로 화면이 더욱 실제감이 있어 졌다. 메가드라이브(수퍼알라딘보이)에서 발매된 게임은 다시 핸디겜보이용으로 종종 컨버전되기도 한다. 스테레오 분리가 확실하며 PSG 3음을 사용하므로 소리가 더욱 실제감 있다. 어두운 곳에서도 보조 조명 없이 환하게 보이는 것이 특징이며 TV수신 튜너를 사용하면 TV의 재미있는 만화영화를 볼 수 있게 되므로 형님, 누나와 TV채널을 놓고 싸우는 일은 없을 것이다. 헤드폰을 사용해 스테레오를 즐길 수 있으며 게임 역시 재미있게 즐길 수 있다.

게임기어

현재 삼성전자에서 일본의 세가와 계약으로 판매하고 있으면 소비자 가격은 본체 198,000원, 튜너 120,000원이며 소프트웨어의 가격은 24,000 36,000원대이다.

3. 링스 (LYNX)

링스

＊개인용 컴퓨터로 유명한 아타리. 국내에서는 음악(MIDI)장비용 컴퓨터로 널리 알려진 회사에서 제작된 작품이다. 성능면에서는 기존의 가정용 게임기인 패밀리와 비슷하지만 휴대용 게임기의 한계를 넘지는 못했다. 크기가 다른 휴대용 게임기보다 큰것이 단점이지만 특이하게도 확대, 축소, 회전기능이 내장되어 있다.

국내에서는 별로 알려지지 않은 게임기이며 쉽게 소프트웨어를 접한 사람도 드물정도이다.

CPU	65C02 커스텀칩(8비트)	제작사	아타리(1989)
최대색수	4,096색중 16색	가격	29,800엔
화면크기	3.4인치	주변기기	대전용 케이블
해상도	160X102(크기 무제한)	비고	확대, 축소, 회전등의 특수기능을 본체에 기본적으로 내장.
캐릭터크기	최대 160개(크기 무제한)		
음원	모노럴 4음원		
출력방식	헤드폰 출력, 2인치 스피커내장		

4. PC 엔진 GT

＊이 하드웨어는 특별하지만 가격은 조금 비싼 편이다. 특징으로는 소프트웨어가 현재는 잘 생산되지 않지만 기존에 나와 있는 PC엔진의 휴카드를 대부분 사용할 수 있다. 하지만 몇몇 소프트웨어는 연산속도와 3차원 라인처리가 필요한 것이 있으므로 GT에서는 사용이 불가능하다. 2.7인치의 액정모니터를 장착하였으며 외부 전용 모니터를 장착하면 훨씬 고감도의 게임을 즐길 수 있다. 게임화면은 기존의 게임기와 별 차이가 없지만 해상도에서 약간 표시능력이 부족하므로 RPG처럼 글자가 많이 나오는 몇몇 게임은 진행할 때 약간 무리가 있다. 그러나 튜너사용이 가능하므로 TV를 즐길 수 있으며 UHF수신도 가능해 교육방송을 본다. 게임과 교육방송이라… 조금은 아이러니하다. 현재 국내 게임매장에서 주문 판매를 하고 있으며 가격이 고가이지만 저가의 중고를 구입한다고 생각하면 탐나는 하드웨어이다.

PC엔진 GT

CPU	Hu6502계열 커스텀 칩(8bit)	제작사	NEC(1990.11)
최대색수	512색	가격	44,800
동시표현색상	512색	주변기기	CD ROM, 5인용 탭등
해상도	256X216(프로그램 가능)	비고	CD ROM과 연결가능 최근엔 코어 그래픽스II로 모델 체인지 소프트는 허드슨을 중심으로 200여종 발매중. 염가판의 셔틀과 고급기종의 SG(슈퍼 그래픽스)등이 있다. ※위사항은 PC엔진의 경우에만 해당되는 것임.
캐릭터	64개(프로그램가능)		
음원	파형메모리 방식6음 (그중 2음을 구형파 노이즈롤 변환가능		
출력방식	RF출력(AV출력도 가능)		

5. 기타게임기

기타 제품들은 링스보다도 알려지지 않은 제품으로 중소기업이 참가하여 대만에서 수입해 판매하고 있는 제품이다. 보통은 프로그램 고정방식으로 2종류가 있으며 그외에도 알려지지 않는 몇가지 제품들이 있다. 가격은 12,000~15,000원 정도이지만 수준높은 게임 매니아라면 쉽게 금방 싫증을 낼것이다.

프로그램 고정방식의 게임기

③ 최대한 활용하자!

이제는 본격적으로 게임기를 선택하여 즐기기만 하면 될 것이다. 물론 휴대용 게임기를 구매하기전 열심히 돈을 모아야 하겠지만 말이다. 우선 어느곳에 쓰일지 체크를 해보자!

저는 목욕후엔 언제나 게임을 하죠!

장점은 휴대하기 간편하다는 것이다. 버스, 전철, 약속전, 친구와 간단한 시합, 지루한 장소 등에서… 멀리 여행을 떠난다면 환타지 RPG를, 친구와 간단한 게임을 하기위해서는 야구게임, 여자친구와는 테트리스,"앗! TV에서 『이상한 바다에 나디아』 한다." 재빨리 게임기를 꺼내 튜너를 장착하고 만화영화를 시청하자. 아마도 하나쯤 멋지고 신기한 소리가 나는 게임기를 갖고 있다면 주위의 시선을 한몸에 받을 것이다.

용도는 11가지. 물론 틈틈이 비는 시간을 이용해 즐기는 것이지만 구태여 이런 용도를 설명해 주지않아도 게임매니아는 열심히 게임을 즐길 것이라고 생각이 된다.

▲ 조이스틱을 사용가능하게 해준다.

◀ 미국에서 개발된 것으로 SFC에서 미니 컴보이팩을 사용가능하게 해준다.

► PC엔진-LT이다. 휴대용게임기의 최고 버전으로서 액정 모니터 화면이 더욱 커졌다. 조금 고가인 것이 문제이다.

◀ 2인 플레이를 가능하게 해준다.

► 어두운 곳에서도 게임을 즐길 수 있다.

바코드게임을 하게 해준다

▲ TV튜너이다. 이것만 있으면 강수지도 하수빈도 모두 볼 수있다.

잠깐만

- 최영훈
- 만34세
- 숭실대 화공과 졸
- 제일약품 근무
- 현재 삼신전자 영업부장

굳보이 게임기로 잘 알려진 삼신전자의 영업 부장은 거리감없이 만날 수 있는 친근한 모습 그자체.

—안녕하세요. 잘 지내세요.

: 예. 덕분에 잘 지냅니다. 게임챔프가 인기가 좋던데요.

—하하. 매장운영에 어려움은?

: 경기가 예전같진 않지만 그런데로 매장운영이 되는 편입니다. 이곳저곳에서 새로운 매장이 들어서기 때문에 경쟁이 치열해지죠. 그래도 게임을 즐기려는 사람들이 많이 늘어나는 것 같아서 앞으로의 전망은 밝습니다.

—굳보이 게임기가 많은 게임매니아들에게 사랑을 받고 있는 것 같은데…

: 우선 저렴한 가격을 들 수 있고, 잔고장도 거의 발생하지 않는다는 것이 게임 매니아들이 선호하는 이유일 것입니다. 앞으로 기능이 더욱 보강된 새로운 게임기를 생산, 시판하기 위한 계획이 추진중에 있습니다.

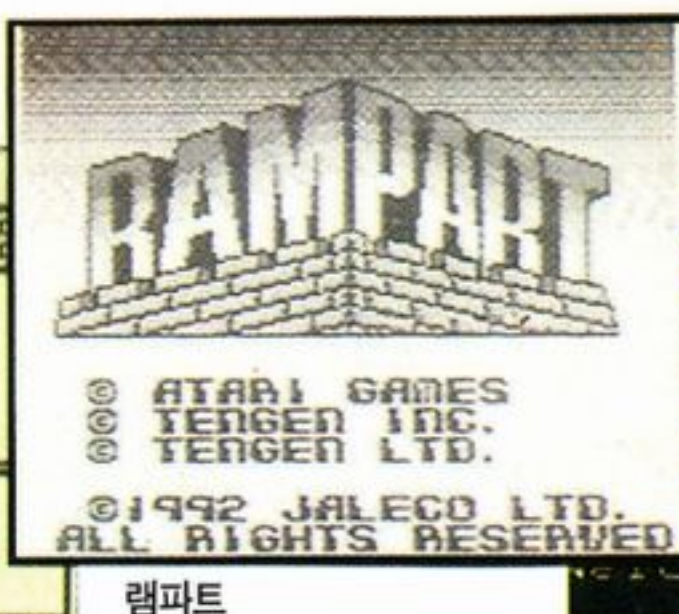
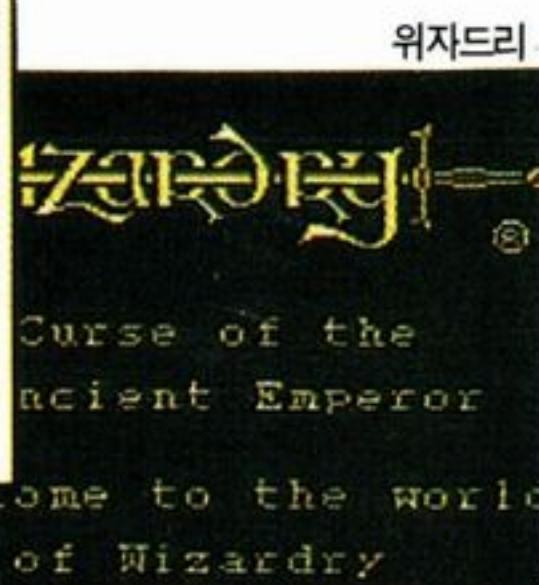
—현대전자 슈퍼컴보이에 대한 반응은?

: 저희 매장이 도,소매를 함께해서 그런지 전체적으로 꽤 나가는 편입니다. 물론 고객들이 직접 찾아와서 구입도 하고요.

—원인은 어디에 있다고 보십니까?

: 제가 보기에는 얼핏 고기능 게임기화 되어가는 추세를 반영하는 듯 싶지만, 그것보다는 즐길 수 있는 게임 소프트웨어의 다양성에서 원인이 있다고 생각합니다. 8BIT 패밀리 게임기의 풍부한 게임 소프트웨어에 따른 국내 패밀리 게임기의 폭넓은 보급을 예로 들지 않더라도 말입니다.

4 소프트웨어

외국에서도 역시 세가의 게임기어, 닌텐도의 게임보이가 있다. 게임산업의 양대 산맥은 매일 무시무시한 전투를 하고 있다. 국내에서도 삼성의 핸디 알라딘보이와 현대의 미니컴보이가 외국의 축소판으로 전쟁을 하고 있지만 그다지 신통한 활동을 하고 있지는 않다.

매장에서 현대와 삼성의 두 기종이 판매되고 있다.

라스트 바이블
램파트
위자드리
교로군 랜드
삼국지
알래사3

바람돌이 소닉2

타즈메니아

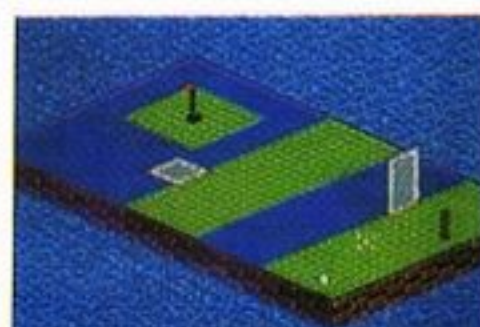
레밍스

도널드덕

미키마우스

골든엑스

바람돌이 소닉2

베이너틀

퍼트앤드퍼트

5 휴대용 게임기의 미래

휴대용 게임기의 미래라고 하면 너무 거창할지 모르지만 지금 상태에서 바라보는 미래는 상당히 긍정적이라고 할 수 있다. 가정용 게임기가 나온후 얼마되지 않아 인기있는 많은 종류의 게임 소프트웨어들이 휴대용 게임으로 컨버전되고 있으며 하드웨어도 많은 발전을 거듭할 것이다. 휴대용 네오지오가 나올지도…

과연 이것이 미래형일까?

하지만 이것은 외국의 일이고 국내에서는 게임 개발산업에 투자를 꺼리는 실정이다. 외국에 비싼 도입료를 지불, 단순조립과 소프트웨어 수입에서 벗어나 대기업과 일반 중소업체가 힘을 합쳐 개발산업에 적극적인 반응을 보이지 않으면 안될것이다. 그리고 우리 게임 매니아들은 게임공부를 열심히 해서 나중에 자신에게 좋은 기회가 오면 게임산업을 위해 큰 힘을 발휘하기를 바란다. 혹시 지금 휴대용 게임기가 없는 독자라면 이러한 점을 부모님께 호소해 장만해 놓는 것도 좋을 듯 싶다.

현장취재

「'93윈터 CES쇼 (세계전자제품 박람회)」 긴급취재!

32 BIT(비트)게임기와 신기한 게임 액세서리 총집합 !

지난 93년 1월 7일부터 1월 10일까지 미국 라스베가스에서는 '93 겨울 CES쇼(콘슈머 일렉트릭쇼)가 열려신기하고 다양한 게임관련 제품들이 전시됐다. CES쇼는 전세계 최신 전자제품이 출품되는 전시회로 게임 관련기기들도 커다란 비중을 차지하는 행사이다. 이번 행사는 특히 미국과 일본의 유명 게임 소프트, 하드웨어 회사가 모두 참가해 대단한 화제를 불러 일으켰다.

게임챔프는 본지 독자들에게 지구촌 구석구석에서 일어나는 모든 게임관련 정보를 조금이라도 신속히 전달해 주기위해 본지 미국 특파원 최형철씨를 라스베가스로 긴급 특파, 현장의 생생한 소식을 전해드린다.

이 행사는 1년에 여름(시카고)과 겨울(라스베가스) 2회 개최된다. 이번 겨울 시즌에 특파원이 찾아 간곳은 라스베가스 컨벤션 센터였다. 라스베가스 공항에서 대중 교통편으로 30분 정도의 짧은 거리였다.

▲ 이곳은 캡콤의 전시관이다. '화이널 화이트'를 하고 있다. 멀티비전의 현란한 영상속에 열심히 게임을 하고 있군.

저렇게 커다란 '게임기어'를 어떻게 들고 다닐까? 외국에서는 휴대용 게임기가 대단한 인기가 있다. 그 이유는 어디서든지 게임을 할 수 있다는 점 때문이다. ▼

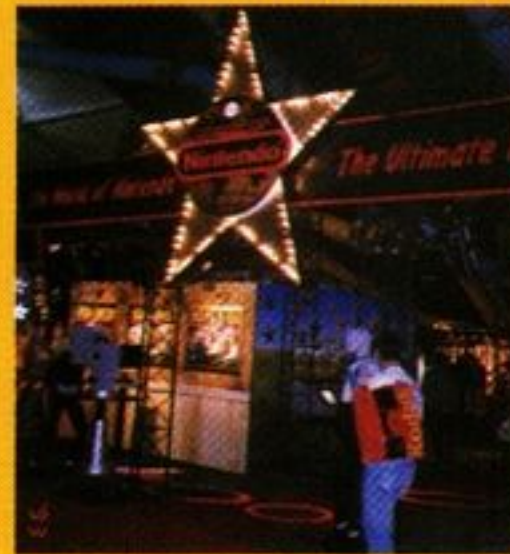
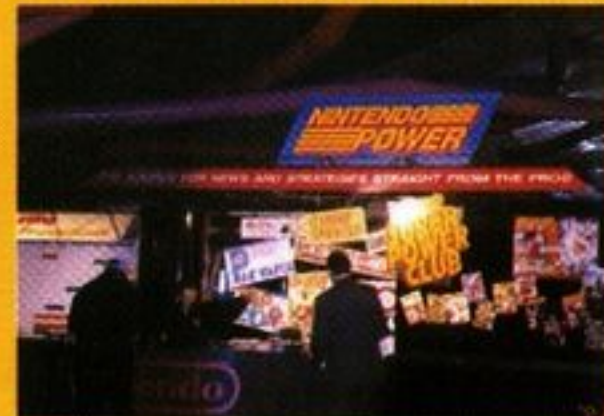
▲ 주차장에 내려서 본 컨벤션 센터는 끝이 보이지 않는 커다란 건물이었다. 이렇게 엄청난 곳을 다녀간 인원은

드디어 세가의 메가CD 전시장이다. 세가는 이번 행사에서 눈에 띄게 홍보에 신경을 많이 썼다. ◄

'베어너클 Ⅱ'앞에 손가락질하는 사람은 게임을 설명하는 사람이다. ►

▲ CD롬 전시관에는 PC(퍼스컴)용 소프트웨어를 컨버전한 게임이 주류를 이루었으며, 애니메이션을 CD에 기록해 게임화한 비주얼 게임이 눈에 띄었다.

▲ 본인이 제일 좋아하는 소닉이다. 소닉 2가 나온 이 마당에 끝까지 못가면 바보!

이번 행사의 눈길을 끈것은 신세대 32비트 게임기인 '3DO'와 메가CD의 대대적인 홍보활동이었다. 그리고 이번에 새로 개발된 각 게임기별 미국버전이었다.

▲ 이번엔 닌텐도의 전시관이다. 어디 들어가 볼까?

▲ 앗! 슈퍼패미컴의 팬시상품이 가득하네…

이곳은 스타폭스 전시돔이다. 이곳에 들어가면 여러대의 스타폭스가 준비되어 있다. ◄

► 돔안은 캄캄해서 천정이 잘 보이지 않는다.

▲ 이것이 바로 국내에 미공개된 환상의 3차원 입체 게임인 스타 폭스이다.

3DO는 일본의 파나소닉에서 개발한 32비트 CPU를 채택해 하드웨어로 기존에 있던 '486'하드웨어와 비교해서 속도면에서 전혀 손색이 없는 게임기이다. 데먼스트레이션(실물선전)은 7가지 테마아래 공개되었다. 게임, 영화, 교육, 실제세계 시뮬레이션과 시청각, 스포츠, 3차원 효과 등을 자신있게 보여주고 있다.

비디오 게임 '루빅큐브(퍼즐)'맞추기!

▲ 진짜 실제상황과 똑같다.

◄ 이곳이 화제의 32비트 게임기 3DO가 있는 현장이다.

► 이것이 3DO의 실체이다. 사양과 기능은 구체적으로 알려지지 않고 있다.

* 취재 발길을 돌리며…

이제 우리도 머지않아 32비트 게임기를 방안에 들여놓고 할 수 있게 되는 날이 멀지 않은것 같다. 게임을 통해 뭔가 멋진 꿈이 점점 앞으로 다가올 것 같아서 어느 관람행사때 보다도 흐뭇했다. 외국의유명한 소프트,하드웨어사 들이 많이참여해생각지도 못한 제품들을 많이 내놓았다는 점에 샘이나면서 아울러 앞으로 국내 게임산업도 이같이 많이 발전했으면 하는 아쉬움이 남는다. 〈라스베가스에서…〉

UFO처럼 갑자기 나타난 게임 카피 머신 UFO에 대해서 열화와 같은 게임 매니아들의 문의전화가 있었습니다. 과연 UFO는 무엇인가? 대부분의 게임 매니아들은 게임챔프의 「유 에프오」를 찾아라라는 코너는 널리 알고 있습니다. 그러나 UFO기기에 대해서는 자세히 알지 못하고 있습니다. UFO! 우리는 이 것을 알아둬야할 필요가 있습니다. 그러기 위해서는 반드시 읽고 넘어가야 합니다. 그렇지 않으면 영원히 알 수 없기 때문입니다

UFO는 과연 무엇인가?

최근 게임 매니아들 사이에서 관심이 집중되고 있는 슈퍼패미컴 소프트웨어 카피 머신, 일명 UFO를 알아보기 위해 용산 전자상가에 나갔다. UFO는 비싼 게임팩들을 3.5인치 디스크에 저장할 수 있도록 한 제품이라고 하는데, 이 도깨비 같은 기계(?)에 대한 조사는 뭐니뭐니해도 한국판 아끼하바라 용산전자상가가 제격일 것이다. 취재를 위해 7일전 주문했던 UFO를 모매장에서 건네받았다. UFO를 구입하기 위해서는 보통 몇일 전에 주문해야만 가능하다. 물론 낯선 사람에게는 절대로 팔지 않는다. 돈을 갖고 있어도 마음데로 사지못한다는 것이다. 용산 전자상가에만 3-4군데, 청계천 상가에 2-3군데 취급 매장이 있기는 하지만, 수시로 취급품목이 바뀌고 서로를 경계하기 때문에 정확한 매장수는 파악이 안된다.

내가 구입한 UFO는 일명 UFO 프로 3. 현재 국내에서 문제되고 있는 제품인데, 제품에

대만에서 만들었다고 하는 UFO 프로3

* UFO 프로 3과 UFO 프로 6의 차이점

	액션 리플레이	DSP게임	프로텍트 칩
UFO 프로3	안된다	안된다	없음
UFO 프로6	된다	된다	내장

제작사가 표시돼 있지 않은걸로 봐서 정당치 못한 제품이라는 것을 바로 알 수 있다. 내 바로 뒤에 제품을 건네받은 사람을 따라가 넌지시 얘기를 건넸다. 게임을 아주 좋아했고, 이번에 UFO 프로 3을 구입하게 되었다는 그 친구는 많은 내용을 알고 있었다.

· 프로텍트칩

일본 닌텐도사가 대만에서 팩복사를 못하도록 게임팩 속에 내장한 칩으로 복사가 어렵다. 이 칩은 게임내용에 관여는 하지 않는데, 팩에 칩이 없으면 슈퍼패미컴에서 실행되지 않는다. 따라서 프로텍트 칩이 있는 UFO 프로6는 팩을 끼워놓지 않아도 되지만, 프로텍트 칩이 없는 UFO 프로3는 팩을 넣어야 한다.

· DSP(계산칩)게임

마리오카트, 파일롯윙스의 게임에는 DSP(계산칩)가 들어있어서 UFO에서 실행이 안된다.

· 액션리플레이

게임의 데이타를 조작해서 게임을 좀더 재미있게 즐길 수 있도록 한 기능이다. 액션게임의 경우 플레이어 수를 무제한으로 만들 수 있다.

베일 속의 게임 주변기기

UFO를 갖고자 하는 게임 매니아들의 공통된 욕구는 한번 목돈을 들여 장만하면, 두고두고 재미있는 게임들을 값싸게 즐길 수 있다는 데 있다(일반적인 3.5인치 디스크에 게임 소프트웨어를 저장한다. 3.5인치 디스크의 값은 보통 1,300원-1,500원). 또한 프로 UFO에서는 IBM PC 기종과 포맷기능이 같기 때문에 게임 데이타를 하드디스크상으로 읽어들여 속도감

3.5인치 드라이브가 장착된 IBM PC에 가정용 게임 소프트웨어의 내용을 저장할 수 있을 뿐만 아니라, 컴퓨터 통신으로 다른 사람에게 줄 수도 있다

슈퍼패미컴에 UFO 프로 3를 장착, 드래곤 퀘스트Ⅴ 게임을 3.5인치 디스켓에 복사한다

	용량	SRAM관리	팩복사	기종	외부전원	추 가	가격
메가디스크	8메가	팩관리	못 함	MD	필요없음		18만원
컨버터	8메가	팩관리	못 함	SFC	필요없음	메가디스크	15만원
슈퍼디스크	16메가	단일관리	가 능	SFC	필요없음		25만원
UFO 프로3	16메가	디스크관리	가 능	SFC	필 요		25만원
UFO 프로6	16메가	디스크관리	가 능	SFC	필 요		25만원

※ 소비자 가격은 현재 일반적으로 거래되고 있는 평균가격임

드래곤 퀘스트Ⅴ 유통가격=50,000원
2HD 1장 유통가격=1,500원

넘치는 게임으로 즐길 수 있고, 프로 UFO를 갖고 있는 다른친구와 게임 데이타를 교환할 수도 있다.

이렇게 뛰어난 기능을 갖고 있는 UFO가 언제부터 국내에 보급됐는지는 정확히는 알 수 없지만, 2년전 대만을 통해 일부 게임업자가 UFO와 유사한 제품을 들여오면서 부터로 알려져 있다. 초창기는 메가디스크로서 메가드라이브용 게임을 대상으로 3.5인치 디스크에 게임을 복사할 수 있도록 한 제품이다. 이후에 나온 것이 메가디스크 컨버터로 메가디스크 시스템을 슈퍼패미컴에서도 사용할 수 있도록 했는데, 복사만 할 수 있을뿐 직접적으로 디스크의 데이타를 읽어들이지는 못한다. 이어서 메가디스크와 메가디스크 컨버터를 합친 형태인 슈퍼디스크가 출현했다. 이 제품은 슈퍼패미컴에서 사용되며, 데이타를 읽어들이는 속도가 무척 빠르다는 장점을 갖고 있다.

소비자 가격이 보통 20만원대를 이루고 있음을 볼 수 있다. 슈퍼패미컴 게임팩이 주로 2만5천원에서 8만원 정도인 점으로 볼 때 UFO 관련 제품의 가격은 게임 매니아들의 입장에서는 별로 비싼편은 아닌 것 같다. 이들 제품의 마진은 일정치는 않지만 약 7-8만원선이라고 한다. 한편 일부 매장에서는 UFO를 이용, 원하는 게임만을 전문적으로 복사해서 한 게임당 5,000원 정도에 판매하고 있는 것으로 알려져 있다.

UFO에 대해서

UFO에 대한 의견도 양분돼 있는 것으로 나타난다. 즉 재미있는 게임을 값싸게 즐길 수 있어서 좋다는 쪽과 불법으로 게임을 복사해서는 안된다는 쪽으로 나뉘는 것이다. 처음의 의견을 들어보면 설령 법에 저촉되더라도 어차피 우리가 개발한 게임도 아닌데 적은 돈으로 많은 게임을 접할 수록 게임인구의 저변확대가 이루어져 결국 많은 업체들이 게임산업에 투자, 게임산업이 발전할 수 있지 않느냐는 것이고, 두번째의 의견은 지극히 법에 저촉될 뿐아니라 건전하게 수입되고 있는 대기업 위주의 게임 유통질서에 정면으로 도전하는 행위라는 논리에 우리나라와 국교가 끊긴 대만의 출처불명 제품을 사용하면 게임기의 고장을 일으킬 수 있으며 A/S를 전혀 받지 못한다는 것이다.

UFO에 대한 사실 그대로를 전해드렸습니다. 그리고 여러 의견에 대한 해답은 애독자 여러분 스스로 결정하시길 바랍니다. 아울러 본지에 질문이나 의견이 있으신 분은 별도엽서를 이용하시기 바랍니다.

게임챔프에 하루도 빠짐없이 신문을 배달해 주는 이 소년은 이제 평범한 신문 배달원이 아니다. 물론 게임챔프가 이곳에 사무실을 열기 이전까지만 해도

성실한 신문 배달원이었으리라. 그러나 매일 30분 정도 게임을 접하면서 무섭게 변모해가는 소년을 느낄 수 있었다. 드래곤볼Z Ⅲ, 스트리트 화이터 Ⅱ, 마리오 페인트 등등. 거침없이 게임을 정복해가기 시작했던 것이다. 이제 게임의 명인이 된 소년은 자신있게 말한다. "저 있잖아요. 신문배달 오래오래 할꺼예요."

게임 「아카데미 시상식」 일본에서 개최

—'92 기종별 게임 최고의 작품 선정—

'92년 각 기종별 최우수작품 게임과 부문별 수상작들이 일본에서 게임 「아카데미 시상식」이라는 행사를 통해 선정되었다. 매년 실시되는 이 행사는 「게임챔프」의 제휴지인 일본 소프트뱅크사의 주최로 열리며 아케이드 부문은 아케이드 게임 전문잡지 [게이메스트(GAMEST)]에 의해 선정 된다. 이번 시상식을 통해 수퍼패미컴에서는 드래곤퀘스트V가 스트리트화이터2와 마지막까지 각축전을 벌인 끝에 근소한 표차로 최우수작품상을 수상했으며, 메가드라이브는 샤이닝포스가 랜드스토커와의 경쟁 끝에 아슬아슬하게 최고의 작품으로 선정되었다. 아케이드 부문에서는 역시 모든 게임유저가 예상한대로 스트리트화이터2가 대상을 차지, 92년 격투 액션 게임의 열풍을 다시 확인하는 시간이 되었다. 이에 본지는 일본 소프트뱅크사의 정보 제공과 함께 각 기종별 시상 내역을 상세히 소개하고자 한다.

최우수 작품상

수퍼패미컴	메가드라이브	아케이드
드래곤 퀘스트 V	샤이닝포스	스트리트 화이터 II

제 2 회 수퍼패미컴 아카데미 시상식 개최
—최우수작품상에 '드래곤퀘스트V'—

수퍼패미컴이 판매된지 벌써 2년이라는 시간이 흘렀다. 수퍼패미컴이 판매되자 마자 기존의 게임기를 능가하는 성능에 무수한 소프트웨어가 등장한 것도 사실이다. 이제는 어느 기종보다도 게임 유저에게 가장 사랑받는 게임기가 되었으며 게임기의 왕좌에 올랐다고 표현해도 결코 무색하지 않을 것이다.

훌륭한 스승밑에는 항상 그 만한 제자가 있는 법이다. 탁월한 성능을 자랑하는 수퍼패미컴을 지원하는 소프트웨어 또한 어느 기종보다 명작이 많이 등장했다. 아니 앞으로 더욱 많은 명작의 탄생 발걸음은 계속될 것이다.

지금 일본에서는 수퍼패미컴 소프트웨어의 최대잔치중 하나인 '아카데미 시상식'을 개최했다. 과연 지난 한해(91. 11. 1—92. 10. 30) 동안 각 부문별 최우수 작품은 어느 게임이 차지했을까?

챔프에서는 일본 게임지 제휴사인 소프트뱅크사의 자료를 입수해 12개 부문의 입상 작품을 공개한다.

최우수 작품상

1위 드래곤퀘스트V

너무나 잘 알려진 에닉스사의 인기 시리즈 제5탄. 패밀리용에서 높은 호평을 받고, 수퍼패미컴에서도 그 위치를 확고히 했다. 92년은 『드래곤퀘스트V』의 1년이었다고 해도 과언이 아니다. 이 엄청난 인기는 언제까지 계속될 것인가?

2위 스트리트화이터 2

3위 젤다의 전설

롤플레잉 게임부문

1위 드래곤퀘스트V

지금까지의 이미지와는 전혀 다르게 몬스터를 친구로 하거나 시나리오상에 의외의 장면이 전개 되는 등, 새로운 아이템을 집어넣은 것이 성공의 열쇠 였다고 할 수 있겠다. 올해에는 『드래곤 퀘스트 1.2』가 발매된다. 그럼 기대 하시라!!

2위 젤다의 전설

3위 로맨싱 사가

액션 게임 부문

1위 스트리트화이터 2

작년 8월에 일본의 『국기관』에서 전국대회도 개최되는 등 인기에 인기를 거듭하고 있는 『스트리트화이터2』. 이 게임이 발매되어진 후, "앞으로 『스트리트화이터2』이상의 격투 액션 게임은 나올 수가 없다"라고 하는 소리가 여기저기서 들릴 정도이다.

2위 혼두라 스프리트

3위 란마1/2

슈팅 게임 부문

1위 파로디우스

같은 이름의 비디오 게임용에서 이식된 것으로 같은 회사 발매의 "그라디우스 시리즈"에서 파로디와 코나미 캐릭터를 이용한 게임. 재미있게 생긴 보스 등, 코미디 슈팅 게임의 결정판. 슈팅게임이라고 해도 그 질은 높다.

2위 액슬레이

3위 수퍼 알레스타

시뮬레이션 게임 부문

1위 캡틴쯔바사3

같은 이름의 코믹을 원작으로 한 게임으로서 패밀리용에서는 시리즈물로 된 것도 있다. 화려한 장면과 캐릭터의 색상도 훌륭지만, 특히 게임 자체의 완성도가 좋았다. 쯔바군과 미사키군의 콤비 플레이도 걸작!!

2위 수퍼 노부나가(信長)의 야망

3위 수퍼 가차폰 월드 SD건담 X

레이스 게임 부문

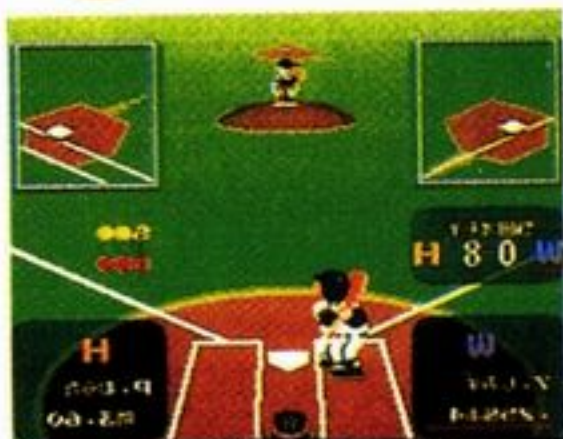
1위 수퍼 마리오 카트

친근감이 있는 수퍼 마리오의 캐릭터를 사용한 코믹한 레이스 게임으로, 본격적인 레이스 게임을 즐길 수 있다. 『F-ZERO』에는 2인 대전 플레이가 대단히 뜨겁다. 마리오 이외의 캐릭터로 플레이하는 사람은 그의 비열한(?) 아이템을 주의해야 할 것!

2위 F-1 GRAND PRIX (그랜드 프릭스)

3위 에키조스트. 히트

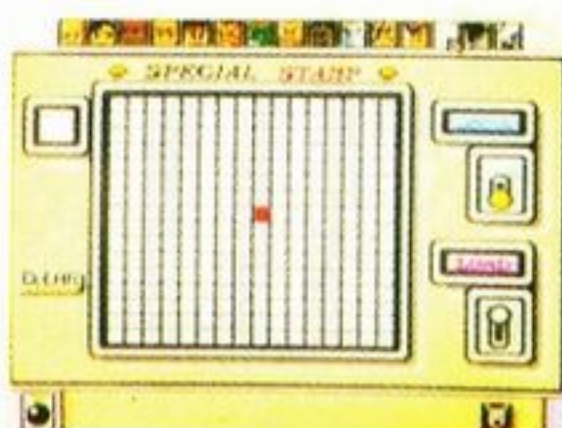
스포츠 게임 부문

1위 수퍼 패미스타

롤플레잉이 '드래곤퀘스트'라고 하면 스포츠는 '패미스타'라고 말을 할 정도로 인기가 있는 야구 게임이다. 패밀리용의 시리즈에서 매년 발매를 기다리고 있었던 유저들이 있었던 것도 어쩌면 당연한 일.

2위 수퍼 포메션 축구

3위 수퍼화이어 프로레스링

그 밖의 부문

1위 마리오페인트

수퍼패미컴에서 처음으로 그래픽을 그리는 도구였다. 마우스를 이용한 게임으로도 수퍼패미컴이 처음.

2위 제절초

3위 수퍼 도태랑 전철2

주연 남우상

1위 류(스트리트화이터2)

같은 캐릭터의 대전을 할 수 있는 덕택에 하얀 류와 검은 류, 어느쪽이 더 인기가 있을까도 궁금하지만, 어느쪽의 류라고 하더라도 인기는 단연 으뜸이다. 그의 수수함과 강함이 압도하는 느낌이다. 그리고 류는 거리의 싸움꾼과는 웬지 거리가 있는 듯한 모습이다.

2위 링크(젤다의 전설)

3위 드래곤퀘스트V의 주인공

주연 여우상

1위 춘리(스트리트화이터2)

스트리트화이터2의 여러 캐릭터 가운데 제일 먼저 선정된 캐릭터가 춘리였다. 인기의 비밀은 그 튼튼하고 뚱뚱한(?) 다리 때문일까? 그렇지 않다면 그 여왕과 같은 태도 때문일까? 이제까지 보아온 여자 캐릭터 중에 가장 미인임에는 틀림이 없다.

2위 비앙카(드래곤퀘스트V)

3위 나미 (제절초)

최우수 미술상

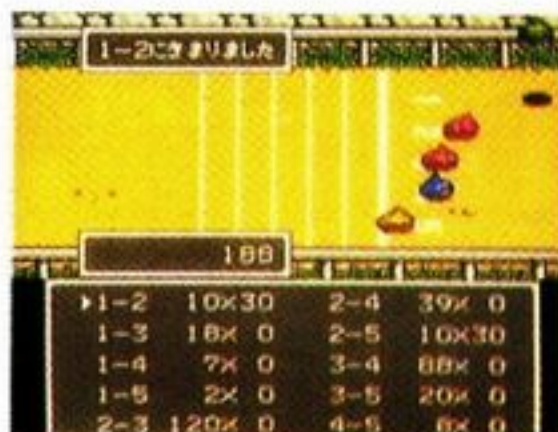
1위 스트리트화이터2

오리지널 비디오 게임과 비교를 한다면 다소 떨어지는 감은 있지만, 보다 오리지널과 가깝게 그래픽을 재현했던 것이 유저들의 지지를 획득한 이유가 아닐까라는 생각이 든다. 단지 코끼리가 2마리 밖에 없다는 것이 조금은 유감스러운 일이지만…

2위 드래곤 퀘스트V

3위 젤다의 전설

최우수 음악상

1위 드래곤퀘스트V

오케스트라가 연주하는 드래곤퀘스트의 BGM은 게임팬 뿐만아니라 게임을 별로 모르는 일반인에게도 잘 알려져 있는 듯하다. 많은 팬의 지지를 받아 당당히 1위를 차지했다.

2위 로맨싱 사가

3위 젤다의 전설

해외 게임지가 선택한 최우수작품 베스트 10!

이 코너는 일본 소프트뱅크사가 세계 각국을 대표하는 게임 전문지들의 제휴를 통해 정보를 교환해 작성된 것으로 「게임챔프」는 한국에서 유행했던 '게임 베스트 10' 기사를 제공했으며 이 기사는 소프트뱅크사를 통해 세계 각국의 게임지들에 전달되었다.

세계의 게임 잡지들과 호흡을 같이 하는 「게임챔프」를 통해 세계 각국에서 보내온 자국(自國)의 인기 게임순위를 소개하면 다음과 같다.

게임지명	1위	2위	3위
게임챔프	스트리트화이터 II	화이널환타지 IV	드래곤퀘스트 V
엔 포스지(영국)	스트리트화이터 II	수퍼마리오카트	젤다의 전설
뇌시유락잡지(대만)	스트리트화이터 II	드래곤퀘스트 V	캡틴쯔바사 3
콘소로지(프랑스)	스트리트화이터 II	젤다의 전설	수퍼마리오카트
조이패드지(프랑스)	스트리트화이터 II	수퍼마리오카트	미키의 매지컬 어드벤쳐
일렉트릭 게이밍(미국)	스트리트화이터 II	수퍼 스타폭스	T.M.N.T

제 4 회 메가드라이브 아카데미 시상식 개최
－최우수 작품상에 '샤이닝포스' 수상－

수퍼패미컴과 양대 산맥을 이루는 메가드라이브 아카데미 시상식이 일본에서 개최되었다. 어느해보다 풍년를 이루웠던 메가드라이브 소프트웨어는 하드웨어의 특성을 살린 게임들이 인기를 얻으며 꾸준히 발전해 오고 있다.

이번 시상식은 올해 4번째 맞는 행사로 91년 11월 1일부터 92년 11월6일까지 1년 동안 발표된 소프트웨어를 각 부문별로 시상, 일대 성황을 이루는 메가드라이브 게임의 권위있는 잔치이다. 그럼 각 부문별로 챔프가 된 작품들을 살펴보도록 하자.

부문별 수상작

슈팅작품상

1위 선더포스Ⅳ

예상은 했지만 2위와 큰차를 나타내며 압승을 했다. 그래픽, 사운드면에서도 뛰어난 작품이라고 할 수 있다.

2위 수퍼환타지존 **3위** 선더스톰FX

액션작품상

1위 매지컬 타르트군

인기코믹을 원작의 이미지대로 게임화한 작품이다. 생생하게 움직이는 캐릭터, 귀여운 음성, 저가격 등이 매력이다.

2위 아리시아 드래군 **3위** 내사랑 도날드 덕

시뮬레이션작품상

1위 천하포무 영웅들의 포효

시나리오 앞부분과 실사진이 들어간 데모 등 CD에서만 볼 수 있는 연출이 두드러진 작품.

2위 수라의 문 **3위** 신장의 야망. 무장 풍운록

RPG작품상

1위 샤이닝포스

30명이나 되는 아군에서부터 여러가지 타입의 군세를 편성할 수 있다.

2위 루나 더 실버스타 **3위** 랜드스토커 －황제의 재보－

기타 쟝르작품상

1위 마법소녀 실키립

한번 들으면 묘지 속에서도 잊을 수 없는 주제가가 화제이다. 설정과 시나리오가 돋보인다.

2위 불의 투구아 돗지탄 평 **3위** 아일튼 세나 수퍼모나코GP

무차별 최우수작품상

1위 샤이닝포스

간단히 '랜드스토커'를 따라잡고 1위를 차지했다.
속편도 기대해 볼만.

2위 랜드스토커 **3위** 루나더 실버스타

최우수 남우상

1위 라일

이미 옛적에 사용한 영웅적인 주인공이나 화면상으로는 귀엽기만하다.

2위 요구르트 3위 아레스

최우수 여우상

1위 루나

루나외 다른 캐릭터들의 인기는 전체적으로는 강했지만, 1위의 자리는 근소한 차로 루나로 결정!

2위 3위 프라이디

최우수 미술상

1위 선더포스 Ⅳ

전작에 비해 2배의 용량을 사용한 만큼 마지막까지 치밀하게 그려진 그래픽이 유저를 만족시켜준다.

2위 랜드스토커 3위 수퍼환타지 존

최우수 화제상

1위 코나미, 메가드라이브 참여

마침내 메가드라이브 유저의 4년간의 꿈이 이루어진 코나미 참여의 보도가 있었다.

2위 원더메가 발매 3위 6버튼 패드발매

최우수 이식상

1위 선더스톰FX

자택에서 LD게임을 즐길 수 있는 환경을 제공해준 울프 팀에게 박수를. 색의 수가 약간 적지만 이것에 눈독을 들인 것에 또한 박수를!

2위 체르노빌 3위 라이즈 오브더 드래곤

최우수 각본상

1위 루나 더 실버스타

물 흐르듯 진행해 가는 탁월한 시나리오는 메가CD 중에서 최고작. 과연 드라마틱 RPG의 이름은 겉멋만은 아니였다.

2위 샤이닝 포스 3위 랜드스토커

최우수연출상

1위 랜드스토커

닭잡기와 제드와의 전투 등, 비밀장치와 트랩 뿐만아니라, 연출자체도 입체감을 살리고 있는 것이 새로왔던 작품이다.

2위 샤이닝 포스 3위 루나더 실버 스타

최우수 음악상

1위 루나더 실버 스타

조용한 사운드는 실로 1위의 자리에는 가장 적절하다.

2위 선더포스 Ⅳ 3위 수퍼환타지 존

해외 제휴 게임지에 의한 최우수작품 Top10

메가드라이브 아카데미상 마지막으로서 게임챔프와 제휴관계에 있는 해외5개국의 협력을 얻어, 각 잡지에서 1년간 인기있었던 메가드라이브 베스트10의 데이타를 입수했다. 해외각지에서 인기를 모으고 있는 메가드라이브의 장래는 밝다고 할 수있겠다. 대만의 전시유락보도등 6개국의 잡지와 함께 데이타를 소개하겠다.

미국 메가 플레이

순위	게 임 명
1	소닉 더 헤지혹 2
2	타즈 매니아
3	토잼앤드얼
4.	죤 맥틴 풋볼 93
5	롤링선더-2
6	환타시스타 Ⅲ
7	카멜레온키드
8	더 돌핀
9	NHL 하키
10	스포츠 토크 베이스볼

역시 아메리칸인만큼 액션계통의 게임이 강한것같다. 하지만 환타시 스타 Ⅲ는 예외지만.

프랑스 메가 포오스

순위	게 임 명
1	소닉 더 헤지혹 2
2	랜드스토커
3	내사랑 도날드덕
4	선더 포스 Ⅳ
5	체르노빌
6	디저트스트라이크
7	에이리언3
8	디빌크 러시
9	카멜레온키드
10	아리시아 드레군

소닉2가 이틀만에 100만개나 팔려버렸다는 프랑스 메가드라이브. 끊임없이 상승세를 타고있다.

대만 전시유락보도

순위	게 임 명
1	샤이닝포스
2	랜드스토커
3	소닉 더 헤지혹2
4	삼국지Ⅲ
5	선더포스 Ⅳ
6	빅센 357
7	천하포무
8	루나
9	수퍼리스 CD
10	전인 아레스터

일본과 흡사한 시장인기 동향을 지닌 대만. 하지만 일본어의 RPG 게임은 어떤 반응을 보일까?

영국 세가포오스

순위	게 임 명
1	소닉 더 헤지혹2
2	디저트스트라이크
3	올림픽 골드
4	타즈매니아
5	터미네이터
6	EA 하키
7	에이리언 3
8	내사랑 도날드덕
9	로드 러시
10	카멜레온 키드

소닉2는 납득할 수있지만 다른 작품은 일본에서는 생각할 수 없는 순위이다. 전반적으로 영화관련물이 강하다.

프랑스 틸트 컨설

순위	게 임 명
1	소닉 더 헤지혹2
2	디저트 스트라이크
3	내사랑 도날드덕
4	아리시아 드레군
5	랜드스토커
6	트인크로텔
7	전인알레스터
8	선더포스 Ⅳ
9	아일톤 세나 수퍼 모나코 GP2
10	안테드라인

프랑스의 메가 포오스에 비해 슈팅이 강하게 되어있다. 안테드라인은 의외.

한국 세계속에 한국을 심는 게임챔프

순위	게 임 명
1	소닉 더 헤지혹2
2	선더포스Ⅳ
3	샤이닝 포스
4	랜드스토커
5	루나더 실버 스타
6	선더 스톰FX
7	다이나브라더스
8	삼국지Ⅲ
9	수라의 문
10	랑그릿사

한국은 게임시장이 적어서 1만개정도 히트한 것 같은데 소닉2는 3만개 정도 소비될 것으로 전망된다.

'92 일본 아케이드 게임 인기순위 발표
—영광의 대상은 '스트리트화이터 2'—

게임의 왕국이라 할 수 있는 일본에서 '92년 아케이드 게임의 인기순위는 과연 어떨까? 게임을 좋아하는 팬의 입장에서 상당히 관심이 가는 부분이다. 가정용 게임과는 또다른 묘미를 주는 아케이드 게임들. 그 인기순위가 결정되었다.

아케이드 게임의 아카데미 시상식이라 할 수 있는 '게이메스트 대상' [주최/게이메스트(GAMEST)]에서 '92년 한해 동안 인기 절정의 게임들이 모두 공개되었다. 영광의 대상은 모든 게임인들이 예상했던대로 '스트리트화이터 2'로 결정되었으며 2위는 '울프팡'이 차지.

박진감 넘치는 아케이드 게임의 인기순위를 상위 5위까지의 게임에 대해 간략히 소개한다.

각 게임의 득표수는 1,000으로 환산.

'게이메스트 대상' 인기순위

이번 대회의 상금은 총 백만엔(약 6백 30만원 정도)이 걸린 행사로 캡콤사가 3년 연이어 1위를 차지, 아케이드 게임의 제왕임을 다시 한번 굳혔다.

10위까지의 순위를 보면 아케이드 게임의 특성에 따라 역시 액션과 스포츠 게임의 대명사라 할 수 있는 개발사들이 대부분 입상하는 특징을 보였다.

게이메스트 대상		
1. 스트리트화이터 2	캡콤	389
2. 울프팡	데이타이스트	60
3. 언더커버 콥스	아일렘	50
4. 젝세스	코나미	50
5. 용호의 권	SNK	47
6. 메탈블랙	타이토	43
7. 킹텐 커맨드	캡콤	34
8. 소닉윙스	비디오시스템	25
9. 월드히로즈	알파전자	22
10. 아랑전설	SNK	19

금년도의 '게이메스트 대상'은 전년도의 『스트리트화이터 2』에 이어 올해도 캡콤의 『스트리트화이터 2』 대쉬로 결정되었다. 이 게임은 캡콤의 스트리트화이터 2가 버전업된것으로 지금까지 히트했던 게임중 버전업되어 성공한 예는 거의 없었으나, 이 게임은 대전플레이(2인 플레이)를 중심으로한 것이 게임유저들의마음을 사로잡아 게임룸(오락실)에서 대 히트했다.

지금까지 게임의 역사중에서 재미있는 게임들은 많았지만, 그 게임모두 1인 플레이를 중심으로 한 게임이었다. 『대쉬』와 같이 대전플레이를 중심으로한 게임은 아니었다. 2인 플레이와 대전 플레이까지 재미있게 만든 것은 거의 없었다. 이것이 '대쉬'가 인기를 끌게 된 가장 큰 이유중 하나이다.

또 하나의 이유는 대쉬가 『스트리트화이터 2』를 파워 업했다는 것이다. 한 게임이 히트하고 나서 그 게임이 또다시 성공을 거두기란 무척이나 힘든 것이다.

그러나 캡콤에서는 먼저 제작자의 입장보다는 플레이어의 입장에서 게임을 연구한 것이다. 『스트리트화이터 2』 경연대회을 개최하는 등 철저히 플레이어의 입장에서 게임을 연구하고 게임을 분석해 게임을 파워 업한 것이다.

한 게임회사가 연속해서 히트작을 내놓는 것은 게임 개발회사가 많은 일본에서는 좀처럼 보기 힘든 일이다. 게임에 대한 끝없는 노력, 끝임없는 관심이 이와 같이 훌륭한 결과를 이끌어낸 것이라고 생각한다.

3년연속 대상을 수상하게된 '캡콤사'에게 게임챔프는 진심으로 축하의 말을 전한다.

울프 팡

이 게임의 장점은 뛰어난 그래픽과 훌륭한 사운드에 있으며 스테이지를 선택하는 방법에 따라 게임의 난이도와 엔딩 부분이 다르며, 62종이나 되는 전투기를 생산해 낼 수 있는 과감한 구성이 돋보인다. 또 박력이 넘치는 진행이 이 게임의 특징이라고 할 수 있다.

이와같은 아름다운 그래픽이 많이 나온다

언더커버 콥스

개성이 넘치는 캐릭터, 균형이 잡힌 난이도, 쉽게 조작이 가능한 조작방법등이 이 게임의 특징이다. 특히 이 게임은 각 캐릭터가 각 스테이지마다 공략이 달라 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있다.

역시 이 게임의 매력은 각각의 캐릭터에 있다

정의를 위해 전진을 하고 있다. 화이팅!!

젝 세스

아름다운 그래픽, 난이도의 높낮이 조절등 3위를 차지한 것이 어쩌면 조금 안타까운 일이지도 모른다. '프린트'라고 하는 특수한 옵션을 사용해 시스템면에서 더욱 돋보인다. "역시 코나미의 작품이다!!"라는 감탄이 나올만한 작품이다.

색의 조화가 잘되어있는 그래픽 화면

프린트를 사용하는 방법에 따라 게임이 좌우된다

용호의 권

이미 우리나라에서도 잘 알려진 게임. 박력이 넘치는 사운드와 그래픽이 매력만점이다. 줌인과 줌아웃 기능, 데모화면, 용호난무 등 연출면도 상당해 연출상에서는 대상을 차지할 정도이다.

『스트리트화이터 2』이후 최고의 작품이라 할 수 있겠다.

지금 적이 공격을 해 오고 있다!!

이들의 근육은 정말 대단하다

14년 자랑하는 건담의 변천사

일본에서는 '기동전사 건담 0083'이 비디오로 출시가 되었으며 오리지널 비디오 건담 시리즈도 대호평 속에 인기를 얻고 있다. 이런 폭발적인 인기 속에 다음에 나타날 건담은 과연 어떤 모습일까? 또 다시 우리를 흥분하게 할 것인가? 아니면 기대에 미치지 못하는 모습으로 나타날 것인가? 여러가지의 추측이 난무하는 가운데 「게임챔프」에서는 독자 여러분을 위해 건담의 역사를 한눈에 설명하면서 여러분의 신학기를 건담과 함께 맞이하려고 한다.

장대한 역사를 쌓아올린 건담의 변천

기동전사 건담이 일본의 TV에 출현한 것은 벌써 10여년 전의 일이다. 당시 이것은 사회현상이라고도 부를 수 있는 붐을 불러일으켰다. 또 애니메이션의 세계에 끼친 영향도 실로 지대했다. 그 후도 '건담세계'는 끝없는 성장을 계속했고 애니메이션의 세계에만 그치지 않고 소설, 코믹, 플라스틱 모델, 나아가서는 현재 저연령층에서 폭발적인 인기를 독차지하는 SD건담 등 다채로운 분야로의 확산을 지속하고 있다. 또한 뒤를 이어 다수의 창작자들이 '건담세계'에서 종사하고 제각기 다른 작품세계로의 접근을 시도하고 있다. 물론 건담의 고향이라고 할 수 있는 애니메이션의 작품도 다수 작품화되어 이미 「건담 사가」라고 할 수 있는 장대한 대하작품이 완성되기에 이르렀다. 이 위대한 작품이 최초에 세상에 모습을 드러낸지 벌써 14년이라는 세월이 지났다.
스토리 속에서의 시간 경과와 함께 팬들이 건담을 열광했던 시간도 흘러갔다. 당시 일본에서 국민학교 어린 학생이였던 팬은 지금 대부분이 사회인이 되어있다. 하지만 「건담」은 계속해서 새로운 모습으로 출현해 팬들의 마음도 사로잡고 그 지지층을 줄기차게 변화시켜 나가고 있다. 현재의 '챔프'독자 중에서도 제 1탄의 건담을 좋아하는 팬도 물론 있으리라 본다. 그러나 건담 팬의 세대교체는 착실히 진행되고 있다. 물론 앙케이트조사에서 어느 건담팬은 「처음으로 접하게 된것은 0083의 비디오부터」라고 말하기도 하는 등 건담 팬은 자기가 좋아하는 뚜렷한 건담 모습을 갖고있는 것으로 밝혀졌다.
결론적으로는 새로운 형태를 선호하는 신세대 독자들은 한번쯤 장대한 건담의 역사를 알고 싶어 할 것이고 아직 상상 속에서 자신이 생각한 "차세대 건담"이 등장하기를 기대하고 있을 것이다.

RX-78

RX-78-NT-1
ALEX

VT M 기동전사 건담 (1979)

우주 시간 0079년, 지구에서 가장 멀리 떨어진 우주도시 '사이드 3'은 지온공국(公國)을 빙자해 지구연방 정부에 독립전쟁을 도전해 왔다. 모든 내용 전개는 여기에서 시작된다. 지금은 '고전물'이 되어버린 건담시리즈의 최초작이다. 일본 토미노 감독의 리얼한 연출과 매력적인 캐릭터들의 합동전개로 인한 내용은 당시의 팬을 매료하게 되었고, 소위 「애니메이션 붐」이라는 사회적 운동마저 나타나게 하였다.
그 후에 일어난 붐의 여파로 「리얼 로보트 애니메」라는 장르마저 생기게 되어 작품화에 성공하였다. 「건담」은 싫든 좋든간에 그 후의 「로보트 애니메」의 모범 스타일로 인식된 것이었다.

아무로 레이

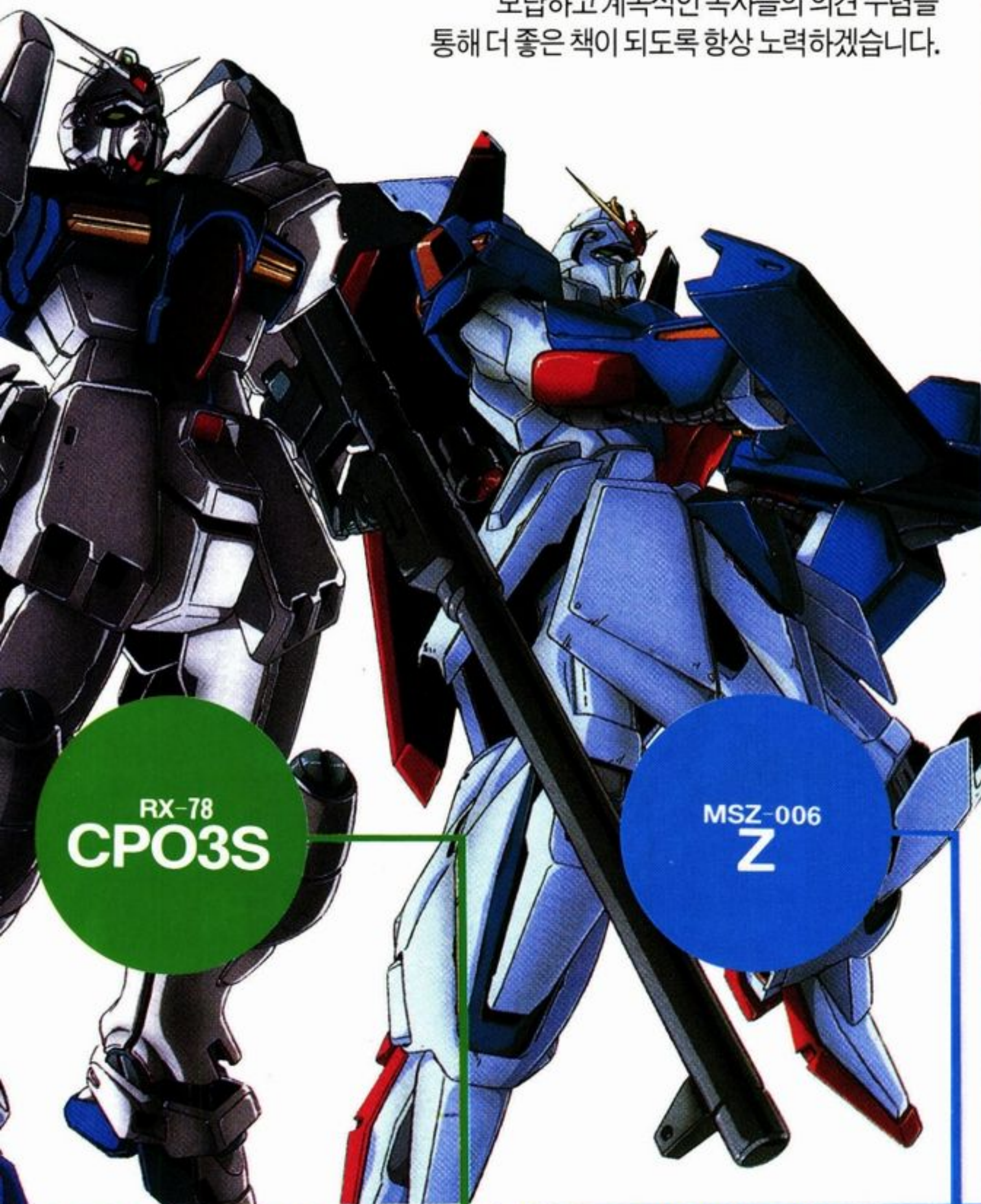
'사이드 7'에 사는 기계를 동경하는 내성적인 소년이다. 전쟁에 휘말려 마지못해 연방군 모빌슈츠의 파이롯트가 되었다. 그리고 그는 몇번 의 전쟁을 거치는 동안에 점 점 뉴타입으로 변해간다.

AVO 기동전사 건담 (1989)

이 작품은 감독을 비롯한 스텝들이 단순한 디자인으로만 만족했던 것이 아니라 이 작품을 통해 하나의 예술 세계를 구축하려 했다. 그래서 이 작품은 감독이하 스텝 들이 직접 참가하지 않고 소위 "건담세대"에 의해 만들어진 시리즈물 중 최초의 오리지널 비디오 작품이다. 또한 「건담」은 한 작품에 만족하지 않고 공통의 일상생활 속으로 들어가 대화가 공존하는 공간을 구성하고 있다. 스 토리 전개는 제 1탄 건담의 스토리로서 1년전쟁 말기를 무대 로, RX－78 NT－1를 둘러싼 "작은전쟁"을 중심으로 전개해 나가면서 그 안에서 일어나는 사람들의 일상 생활을 묘사하 고 있다.

크리스티너 머켄지

운용시험 때문에 사이드 6에 운반된 연방군의 신형 모빌슈츠, RX－78 NT－1 "아렉스"의 여성 테스트 파이롯트이다. 사이크로프스 부대의 강력한 공습에의해 실전에 참가하게 된다.

「게임챔프」에서는 열화와 같은 독자들의 요청에 따라 이번호부터 애니메이션 정보를 증면, 수록키로 했습니다. 『애니메이션 세계』 첫회를 장식할 스토리는 다름 아닌 '건담의 역사'. 「게임챔프」에서는 독자들의 성원에 보답하고 계속적인 독자들의 의견 수렴을 통해 더 좋은 책이 되도록 항상 노력하겠습니다.

기동전사건담 0083

1991

완결한지 얼마되지 않은 건담시리즈 중 최신작인 오리지널 비디오 작품. 「기동전사 건담 0080」과 같이 감독 이하의 스탭은 직접 참가하지 않았다. 1년전쟁 종결후 지온 잔여군과 연방군과의 전쟁을 그렸 다.

제 1작 「건담」에서부터 「Z건담」과의 공백을 메꾸는 역할을 한 스토리로 구성했고 캐릭터 디자인 등 지금까지 볼 수 없었던 새로운 요소를 받아들이고 있다. 특히 지금까지의 시리즈 중에서 가장 군국적 색채가 농후한 작품이기도 하다.

코우 우라끼

연방군의 테스트 파이롯트. 모빌슈츠에 관해서는 전문 기술자 정도의 지식이 있지만 파이롯트로서는 너무나도 미숙한 캐릭터이다. 전쟁중에 점차 전사와 인간으로서 성장해 나간다.

기동전사 『Z건담』

1985

1979년 일대 붐을 일으켰던 '기동전사 건담'으로부터 6년이 지난후 기대와 불안이 교차한 「기동전사 건담」의 속편으로서 85년 TV시리즈로 방영됐다. 결과적으로는 단순히 2탄이라는 테두리에 속박되는 일없이 건담세계의 폭을 크게 넓힌 작품이 되었다. 에우고, 티턴즈, 엑시즈(네오지온), 나아가서는 롯고, 거대기업인 아나하임까지 적과 아군의 속셈과 의도가 난무 하는 이야기 속에서, 등장인물 등은 전작보다 이미지가 강 해, 에고를 물리치지만 '구출의 빛'을 발견하지 못한채 욕 구불만은 높아만 간다. 그리고 스토리는 혼돈의 늪지대에서 벗어나지 못한채 다 음작인 『건담ZZ』편으로 넘어간다.

카미유 비단

일찌기 아무로 레이가 타의에 의해 싸운것과 마찬가지로 그도 스스로 예기도 못한채 Z건담의 파이롯트로서 싸우게 되는 소년이다. 이윽고 뉴타입으로서 각성한 그 를 애타게 기다리고 있는 것은 너무나도 비참한 운명이 였다.

우주 세기 U.C.년표

기동전사건담

0001 우주이민계획 개시. 이때부터 우주 세기가 시작된다

0050 지구권의 총인구 110억에 달한다. 그중에서 90억이 우주이민이다

0069 지온공국선언. 자비가(家) 단독체제 확립

0079 1년 전쟁발발. 지온공국, 지구연방정부에 대해 독립전쟁 도전. 공국군
사이드 1, 2, 4를 기습, 코로니 몰락 감행
1. 11일 : '사이드 6' 중립선언
8월 연방군 시작형 MS. RX-78, 사이드 7에서 최종 테스트 개시. 목미
오가스타 기지에서 RX-78 NT-1개발 개시
12지온군 사이크로푸스 부대, RX-78 NT-1강탈을 위해 연방군 북극기지 습격

0080

12. 20일 사이크로푸스 부대, '사이드 6'에서 RX-78 NT-1과 교전
12. 14일 소방군, 별 1호 작전발동
12. 24일 소로몬 공략전 개시. 공국군 패퇴
12. 31일 아. 바오아. 크 공방전

0080 1. 1일 지구연방 정부와 지온 공화국과의 사이에 종전협정 체결 . 「1년 전쟁종결」
구공국군 디라즈 중장. 엑시즈행을 막는 공국군 잔당을 규합

0081 공국군 잔당. 소혹성 기지 엑시즈 도착
10. 20일 아나하임. 일렉트로닉스에서 「건담 개발계획」 스타트

0083

0083 10. 13일「별의 부스러기」 작전발동
1. 10일 연방군, 관함식 거행. 데러즈 프리트를 습격. 시마함대, 코로니 납치 감행
11. 13일 코로니 남미 자브로 상공을 통과
12. 4일 티턴즈 결성. 구공국군(舊公國軍) 잔당 사냥의 활발화

0084 9. 21일샤아. 아즈나블, 지구권에 귀환

Z건담

0085 티턴즈, '사이드 1'의 30번치 코로니 주민에게 독가스를 사용해 학살. 반지구연방 운동 (A.E.U.G) 활발화

0087 10. 12일 엑시즈 지구권에 귀환
11. 26일 에우고, 다컬의 연방의회 점거
전세계에 티턴즈의 악을 호소.

ZZ

0088 2. 22일에우고, 엑시즈, 티턴즈에 의한 함대전. 티턴즈의 패배. 에우고, 전력의 과반수 상실
2. 29일 네오. 지온 각사이드에 제압부대 파견
4. 5일 「티턴즈의 반란종결」
8. 1일 네오. 지온의 본대지구로 침공
11. 14일 연방정부, '사이드 3'을 네오지온에게 양보. 네오지온의 전력 지구로부터 철퇴

0089 1. 17일 에우고, 네오. 지온제압 「하먼전쟁 종결」

0092 연방군, 본부를 티벳의 라사로 이동
론드. 벨부대를 증강

역습의 샤아

0093 2. 27일 네오. 지온총수 샤아 어즈나블, 연방정부에 대해 사실상의 선전 포고
3. 4일 소혹성 루나, 랏에 낙하
3. 12일 네오. 지온의 함대, 투항을 꾸며 엑시즈를 탈환 지구로 강하시키지만 실패 「엑시즈 전쟁 종결」

0100 연방군, 지온공화국의 자치권 파기로서 전란의 소실을 선언

하사웨이

0104 2. 28일 지구상의 연방군 맨. 헌터조직을 증강. 지구상의 불법거주자 적발강화.
4. 26일 마프티, 아디레이드의 중앙각료회의를 습격하지만 실패. 지도자 마프티. 나비유에린은 포로, 처형.

0105 연방군, 반지구 연방조직에 대한 탄압강화. 반지구 연방운동, 표면적으로 는 진정화

0106 라보. 콘체른 내에서 극비리에 크로스본. 반가드 (C.V) 결성

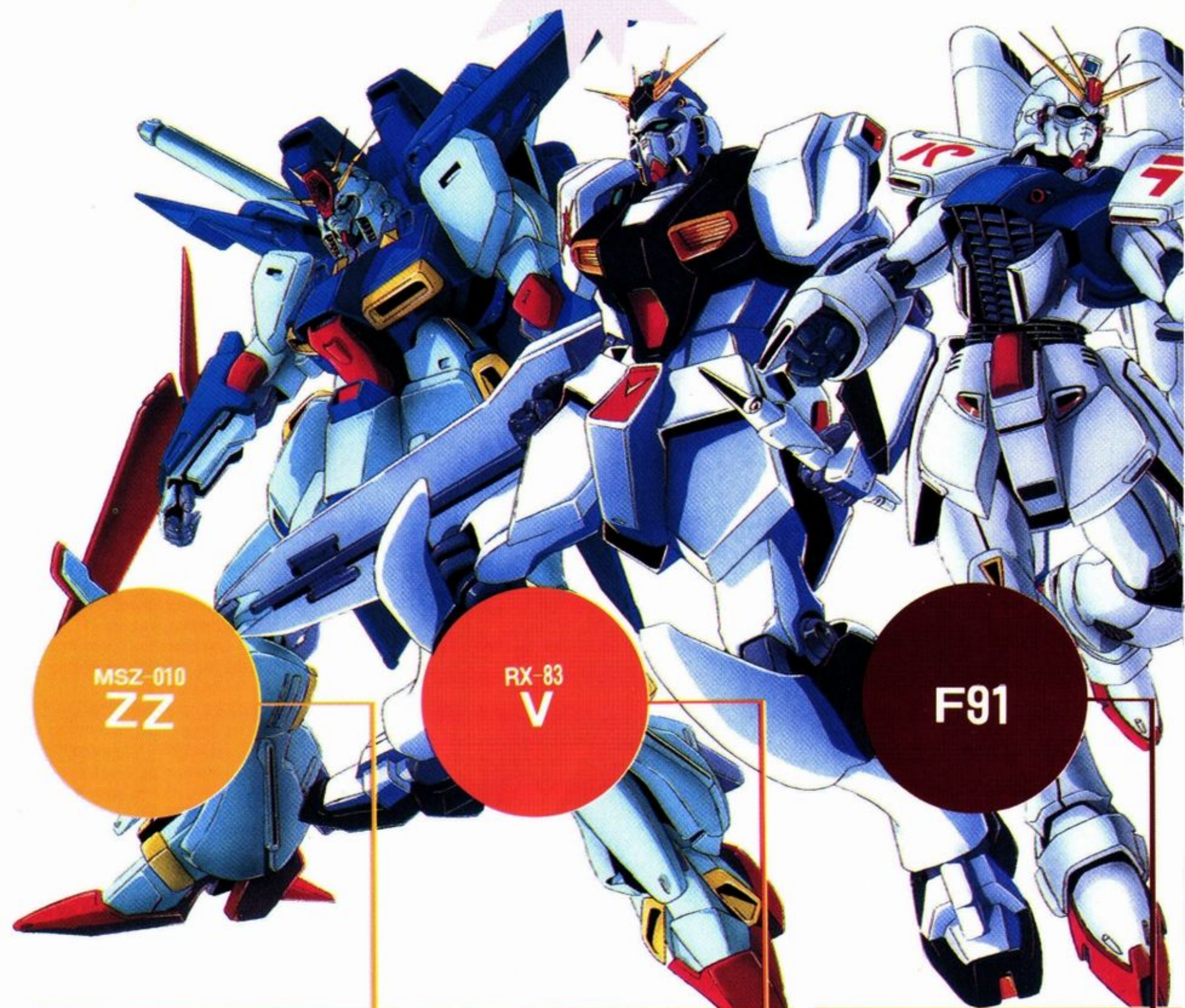
F91

0123 3. 16일 C.V를 지칭하는 부대가 프론티아 사이드 습격
3. 26일 C.V군. 프론티아 4에서 코스모 바빌로니아를 선언

가이아 기아

0191 연방군, 맨 헌팅부대 마하의 조직확대. 지구상의 불법거주자 적발강화

0196 가이아. 기아알파, 롤아우트

0197 아프랑시. 샤아, 메타트론 기관의 리더로서 영입

MSZ-010
ZZ

RX-83
V

F91

기동전사『건담 ZZ』 1986

일본에서「Z건담」의 TV 방영이후 뒤를 이어 그 프로를 계승한 TV시리즈가 바로 '기동전사 건담 ZZ'이다. 「Z건담」이 너무 지나친 관념성을 지닌 탓인지 이 「건담 ZZ」은 이런 면에서 반성의 빛이 보인다.

당초 의도는 "밝은 건담"이라는 방향성을 가졌으나 시리즈 도중에서 갑자기 궤도 수정을 가한 것이다. 굳이 최종적인 평을 한다면 건담 Z에서 건담 ZZ로 이어지는 이야기는 줄 곳 보는 사람으로 하여금 애매함을 느끼게 한다. 「현실의 중 시」에 이끌려 안간힘을 쓴 작품이라고 할까 ?

쥬드 아시터

아무로와 카미유가 내성적이고 신경질적인 소년인 것에 비해 쥬드는 한마디로 말해 독백의 이미지가 느껴진다. 어른만이 이겨낼 수 있는 전쟁에 연루되면서도 자신의 페이스를 잃지 않고 싸움을 계속한다.

기동전사 건담『역습의 샤아』 1988

지난 1988년 "건담시리즈"중 최초의 완전 오리지널 극장용 영화로서 제작된 것이다. 네오 지온군을 재건하고 타도 지구연방 정부에 대항한 '샤아 아즈너블'. 그리고 「Z건담」을 거쳐 또 다시 샤아와 생이별을 한 '아무로 레이' 등 두사 람을 중심으로 이야기를 펼치면서 압도적인 스피드로 전개 해 나간다. 제 1작에서 샤아와 끝내지 못한 대결을 위해 다시 대치한다.

아무로 레이 (29세)

「인간의 혁명」인 뉴타입이지만 남보다 두드러진다는 이유 하나만으로 불행을 당해야만 했던가 ? 아무로의 불행은 동시에 샤아의 불행이기도 하다. 그리고 아직 각성하지 않은 대다수의 인류의 불행이기도 하다.

기동전사『건담 F 91』 1991

시대적 구분은「역습의 샤아」로 부터 30년 후이다. 장시간 계속된 평화의 그늘에서 지구 연방정부의 부패는 날로 늘어 만 가고 '스페이스 노이드'에 대한 정책은 개정되지 않고 방 치되어 있었다. 이에「코스모 귀족주의」를 표방하는 크로스 본반가드는 프론티아 사이드에 침공하여 "코스모 바빌로니 아"를 선언한다.

그때까지의 "건담시리즈"의 캐릭터가 등장하지 않는 시 대를 배경으로 메카닉과 캐릭터가 한층 새로워졌다고 볼 수 있다.

시브크아노

프론티아 Ⅳ의 공업고등학교에 다니는 평범한 소년이었지만 크로스본 반가드군의 프론티아 사이드 침공에 의해 전쟁에 휘말린다. 그는 공교롭게도 자신의 부모가 만든 연방군의 신형 MS. F91의 파이롯트가 된다.

섬광의 하사웨이
▲소설

시대적 구분으로서는「역습의 샤아」와「F91」의 사이에 위치한 작품이다. 주인공은 브라이트의 아들인 하사웨이 노아이다. 하사웨이는 반지구연방 정부조직 "마피아"의 리더인 '마프티 나비유 에린'을 지칭하고 신형 MW RX-105 건담을 발진한다.「역습의 샤아」가 후일에 미담이 된 스토리이기도 하다.

가이아 기아
▲소설, 라디오 드라마

무대는 역습의 샤아가 있은 약 100년후. 샤아의 기억을 계승한 청년 '아프랑시 샤아'와 'MM 가이아 기아알파'를 중심으로 이야기는 전개된다. 머나먼 미래의 건담세계를 그린 작품이지만 건담시리즈의 속편이라고 하기보다는「또 하나의 건담시리즈」라는 뉘앙스가 강하다.

NEXT
1993

과연 올해의 건담은…

장장 14년 이상이나 되는 "건담시리즈"의 발자취를 새삼스럽게 뒤돌아 보면서 우리는 과연 어떤 감동과 느낌을 받았는가? 그리고 새롭게 탄생되는 "차세대 건담"의 가능성에 대해 항상 새로운 형태를 기대하는 신세대 독자여러분의 상상력을 발휘해 보자!!

우리의 게임세대는 변하고 또「건담」도 시대의 흐름과 함께 변해간다. 앞으로 전개될 1993년의 건담은 과연 어떠한 모습으로 등장할까?

「건담」의 화제는 게임세계 뿐만아니라 우리들 호기심의 마음으로 예리한 형체로 탄생될 것이다. 차세대 건담은 독자 여러분이 주역이다!

1993년의 건담은

1993년 현재, 다가올 새로운 건담시리즈의 행방은 어떻게 될 것인가? 정말로 "차세대 건담"은 존재할 수 있을까?「게임챔프」의 속단이기는 하지만 결론부터 말한다면 분명한 "예스"이다.

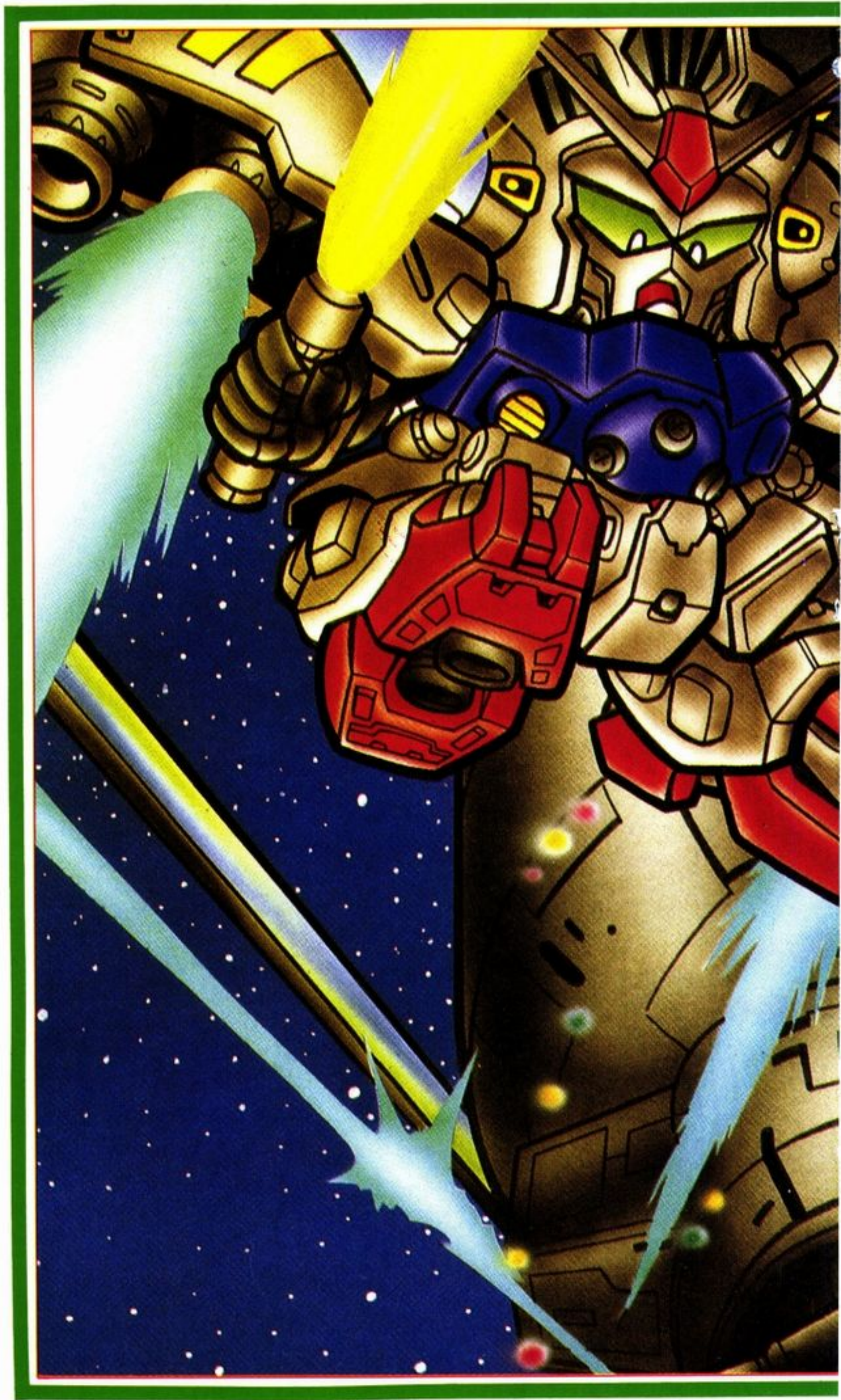
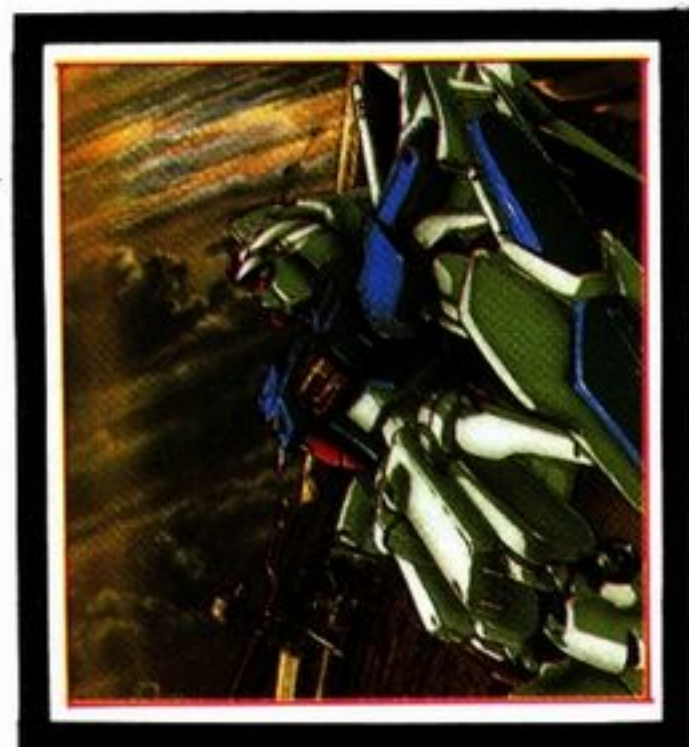
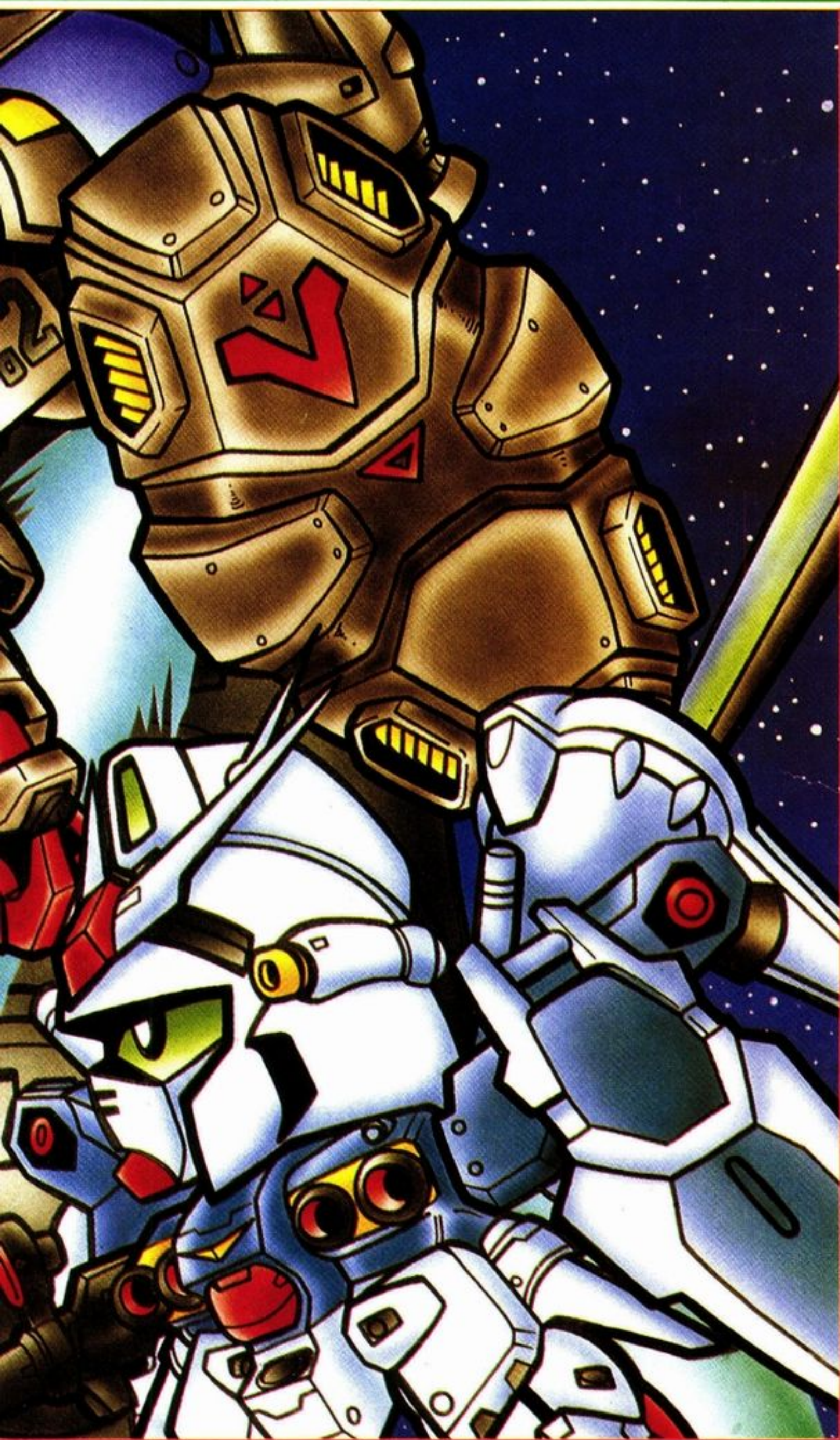
건담의 원작자인 토미노씨의 신년사에서도 그런 힌트가 몇개 담겨져 있었다. 신년사에서 그는 "만약 '건담'이라고 이름이 붙는다고 해도 종래의 "건담"이라는 울타리를 벗어난 작품을 만들고 싶다"고 의미 깊은 발언을 했다. 또 토미노씨는 "12~13세라는 인간의 감성이 가장 예민한 시기의 세대에게도 뭔가 느껴지는 모습, 더구나 세대를 넘어서 모두가 느낄 수 있는 공감대를 갖고 있는 전체를 그리고 싶다"라고 발언하였다.

'차세대 건담'은 토미노씨 혼자서의 힘으로만 가능한 것은 아니다. 현 시점을 원년으로하여 '차세대 건담'을 위해 여러분의 상상과 건담 집념이 합체되어야만 할 것이다. 우리「게임챔프」는 그런 여러분을 위해 신속하고 상세한 정보를 전달하는데 일익을 담당할 것이다. 챔프독자 여러분, 기대하시라! **—「뉴 타입」에서—**

챔프캘린더 1993

게임

FEBRUARY 2

MON		1
TUE		2
WED		3
THU		4
FRI	게임챔프 3월호 발매 월드럭비(SFC)	5
SAT	악마성드라큐라(FC)	6
SUN		7
MON		8
TUE		9
WED	배틀로드런너(PCE)	10
THU		11
FRI	코튼(PC) 코스믹환타지-비주얼집(PCE)	12
SAT		13
SUN		14
MON		15
TUE		16
WED		17
THU		18
FRI	도라에몽(SFC)	19
SAT		20
SUN		21
MON		22
TUE		23
WED		24
THU		25
FRI	돌아온 배트맨(SFC) 배틀택크(SFC) 크레스트 오브 울프(PCE)	26
SAT		27
SUN		28

3 MARCH

MON	대한독립 만세 !	1
TUE		2
WED		3
THU		4
FRI	경칩(개구리가 팔짝 !) 게임챔프 4월호 발매 !	5
SAT		6
SUN		7
MON		8
TUE		9
WED		10
THU		11
FRI	닌자워리어스(MD)	12
SAT		13
SUN		14
MON		15
TUE		16
WED		17
THU		18
FRI	도라에몽(MD)	19
SAT	춘분	20
SUN		21
MON		22
TUE		23
WED		24
THU		25
FRI	3X3 아이스(MEGA CD)	26
SAT		27
SUN		28
MON		29
TUE		30
WED		31

비디오 월드

변덕장이 오렌지 로드

91, 92, 93… 새로 이사온 동네의 계단을 올라가며 쿄스케는 그것의 숫자를 세고 있었다. 그때, 때마침 불어온 바람이 그의 땀을 씻어 주었고… 잠시동안 하늘을 향해 얼굴을 든 쿄스케의 앞에 붉은색의, 처음에 보기에 마치 UFO같은 모자가 떠내려 왔다. 점프해서 그것을 붙잡은 쿄스케의 뒤로 맑은 소녀의 목소리가 들려왔다. "잘잡았어요!" 서서히 뒤를 돌아본 그의 앞에 검은색의 긴 머리를 바람에 날리면서 미소를 짓고있는 모자의 주인이 있었다. 그것이 카스카 쿄스케와 아유카와 마도카의 첫만남 이었다.

공원에서의 세사람

요즘들어서 국내에서 좋은 반응을 얻고 있는 변덕장이 오렌지 로드(원제 : 키마구레 오렌지 로드)는 현재의 일본만화에서 많이 찾아볼수 있는 남녀 친구관계라는 조금은 가벼운 소재를 가지고 있다.

현재는 어느정도 중견작가의 위치를 굳힌 마쓰모토 이즈미씨가 점프지에 연재를 시작한 이후 놀라운 반응을 얻은 이 만화는 후에 TV용 만화영화로 까지 제작되었고 극장 상영용의 '그날로 돌아가고파' 까지 이어지게 되었다.

작품 자체에 있어서는 현재 우리나라에서의 뒤늦은 인기가 어색할만큼 뛰어난 편이 아니다.

혹평을 하자면 뛰어나지 않은 정도가 아니라 초기의 미숙함과 자리가 잡힌 이후에 나타나는 성의부족 등 문제점을 많이 가지고 있다.

이러한 작품이 어째서 인기를 누릴수 있을까. 대답은 작품 자체나 작가에게서 얻어지지 않는다. 바로 만화안에 등장하는 인물에게서 찾아볼 수 있는 것이다.

등장인물

카스카 쿄스케

쿄스케 15세

남자주인공 치고는 너무 어리다. 어린것 뿐만이 아니라 초능력이라는 집안 혈통적인 특징으로 인해 여기저기를 이사다녀야 하는 불행한 소년이기도 하며 그것으로 인해 신경질적인 모습까지 가끔 보여준다. 이것에 더해서 이 주인공은 결단력이 없는 우유부단의 상징적인 존재로 이야기 되곤 하는 것이다.

어떤것 하나를 놓고 이야기 해도 모든 것에서 비난을 받을 수 있는, 장점이라곤 다른사람에게 심하게 대하지 못한다는 것 하나밖에는 없는 캐릭터이다.

바로 이런 장점이 그에게 늘 우유부단함을 가져다 주는 원인이기도 하지만, 초능력을 빼고 보자면 우리의 주변에서 가장 많이 찾아볼 수 있는, 찾아볼 수 있는 정도가 아니라 바로 이 글을 쓰는 필자와 읽는 독자 여러분 자신일 수도 있는 남성인 것이다.

아유카와 마도카

악기를 연주하는 마도카

반면에 여자주인공인 아유카와 마도카는 완벽 그 자체이다. 남자주인공인 쿄스케와 마찬가지로 15세라는 어린 나이에도 불구하고 그녀가 생각하고 행동하는 것들은 완숙한 성인 여성처럼 보인다. 싸움도, 공부도, 운동도.

이것이 작가의 의도적이었건 아니면 작품의 이야기 진행상 우연히 나타나게된 것인지는 모르지만 이 균형이 맞지 않는 남녀 주인공의 배합이 강력한 어머니의 모습을 남자 독자들에게 비추어 준다. 바꾸어 말하자면 남자가 지니고 있는 절대적인 모성애의 요구를 완벽히 수용할수 있는 상대의 출현으로 그녀의 곁에서 안심을 느낄 수 있다는 것이다. 게다가 더욱 중요한 것은 아유카와 마도카는 그런 놀라운 재능의 소유자임에도 불구하고 학교에서는 인기가 없는, 학교 밖에서는 공포의 대상인 따돌림을 받는 대상이었다는 것이다.

이것은 이러한 완벽한 대상이 바보같은 남자 주인공 카스가 쿄스케와 사귀기 위해 완전히 고립되어 준비가 되어왔다는 것이고 이상적인 자신만의 연인을 그리는 사춘기의 독자들의 심리에 정확하게 일치하는 것이다. 물론 그들의 사랑 줄다리기가 단순하게 양자 사이에서만 이루어지는 것은 아니다.

적절한 경쟁자의 배치도 만화의 재미를 더욱 살려주기 때문이다. 마도카의 후배이자 어릴적 부터의 친구인 하야마 히카루. 그녀는 우연한 순간에 쿄스케의 초능력을 목격하고 그에게 이성으로서의 감정을 느낀다.

그리고 마도카가 미처 대처하기도 전에 그에게 '자기'라는 얼굴 붉어지는 호칭까지 부여하는 것이다. 결국 이렇게 쿄스케에게 다가서는 히카루가 오히려 학교나 혹은 집에서 인정하는 그의 여자친구로 승격되게 되고, 오렌지 로드의 팬중에서도 뚜렷하게 나눠지는 '마도카 편'과 '히카루 편'의 원인 제공까지 하게된다.

삼각관계

쿄스케에게 매달리는 히카루

우유부단한 남자주인공에 삼각관계까지 덧붙여지면서 작품은 그것이 진행해야할 방향을 잃어버리게 된다. 세 세람중 어느 누구에게도 상처를 입혔다가는 수많은 팬들을 놓치게 되기 때문이다.

여기서 작가는 또다른 인물의 등장이라는 전통적인 수단으로 다시한번 신선함을 불어넣으려 애쓰는 모습을 보여준다.

그리하여 처음에는 그리 큰 비중을 차지하지 않던 인물들이 후반의 대부분을 장식하는 진짜 코메디 만화로 가게 되는 것이다.

쿄스케의 아버지와 할아버지, 쌍동이 여동생인 마나미와 쿠루미, 친구인 고마쓰와 핫타, 히카루와의 사이에 경쟁자로서 나타나는 유사크까지.

쿄스케의 가족들

어릴적에 돌아가셨다는 핑계로 결국 등장하지 않는 쿄스케의 어머니 만이 이러한 혼란에 간간히 정리를 해주는 중립적인 입장으로 남아있지만 다른 인물들은 등장할때 마다 혼란을 더욱 가중시킬 뿐이다.

이곳에서 이 작품에 대한 평가가 떨어지는 요인을 찾아볼 수 있다.

교스케의
친구들

처음에 이 만화를 접했을때
들이 느끼던 감정과 중간 이
에 벌어지는 사건과는 아무
공통점도 가지고 있지 않다
것이다.

결국 중간 이후의 새로운 분
기에 익숙해지거나 또는 아
유카와 마도카에 대한 절대적
지지를 가지고 있는 팬들을
외하고는 모두 이 만화에 질
버리게 된것이다.

여지껏 히카루 이외엔 금기
되어왔던 마도카와 쿄스케
이에 미묘한 갈등을 일으키
존재로서 쿄스케의 사촌인
카네를 등장시키는 것이다.

그녀는 자신도 여자임에 불구하고 마도카에게 매우 큰 호감을 가지고 있으며 그것을 이유로 쿄스케와 마도카의 사이를 저울질 하는 모습을 보여준다.(아쉽지만 그녀는 만화영화에선 등장하지 않는다)

여기에 또한명, 아카네와는 반대로 마도카와 쿄스케의 사이에 결정적인 무언가의 계기를 마련해 주려는 짓궂은 사촌동생 카즈야가 나타난다.

이제 여러명에 의해서 행해졌던 진행상의 혼란이 네사람으로 압축되며 더욱 가속되기 시작한다.

첫사랑과의 만남

가까워진
두사람

주인공인 쿄스케와 마찬가지
로 우유부단한 작가는 결국 이
것에 항복하게되고, 어느덧 만
화책의 수로는 20여권, 애니메
이션도 40편을 넘어서게 되었
다.

점점더 분량이 많아지고 결국은 전체의 움직임이 종결을 향해 도달할쯤 오렌지 로드에서 가장 부족했던 요소인 필연성에 대한 제시가 필요해진다. 아유카와 마도카라는 여성이 3년동안 변함없이 카스가 쿄스케라는 남자 주인공에게 호감을 가지고 있는 이유를 독자에게 이해시켜야 했던 것이다. 시작은 우연적이지만 그녀의 첫사랑의 이야기가 작품 후반부에 등장하게 된다.

히카루의 입을 통해 그 첫사랑의 대상이 마도카의 첫 키스의 대상이기도 하다는것을 듣게된 쿄스케는 심한 절망감에 빠지게 된다. 자신으로선 어떻게 해볼수도 없는 강력한 라이벌의 등장에 경쟁심 마저 잊어버린 것이다. 하지만 그 첫키스의 대상이자 첫사랑의 대상이 시간여행을 하게된 쿄스케 자신이라니!

게다가 마도카가 스커트를 입게되고 머리를 길게 기르게 된 것도 쿄스케 때문이라니… 확실한 결말은 아니었지만 이것으로 인해 어느정도 끝이나게 되었다고 안심하기엔 이르다.

히카루가 머리를 짧게 자르고 바지를 즐겨입게 된것도 쿄스케가 원인이 되었기 때문이다.

오렌지 로드에 끝까지 기대를 걸어오던 독자들 마저 지쳐버리게 만드는 것이다. 하지만 이곳에서, 작가는 작품에 대한 중대한 결정을 내린다.

아무리 오렌지 로드 전문가라고 할지라도 예상하지 못했던 파국으로 인한 결말인 것이다.

마도카는 사랑해

마도카

히카루

마도카와 쿄스케의 사이를 알게된 히카루의 갈등과 분노가 잠깐 나타나지만 결국은 그 둘을 이해하고 물러난다는 점은 히카루 팬들에게는 애석하기 이를데 없는 것이기도 하다.

하지만 순간 주어진 둘사이가 잘 될것이란 바램은 아유카가 미국으로 떠난다는 장애물에 의해 산산히 부서지고… 마침내 고백을 결심한 쿄스케는 떠나기 직전 그녀에게 말한다.

마도카를 기다린다고.

그리고 그녀가 물어오는 히카루와 쿄스케, 그리고 마도카와 쿄스케간의 사이에 대한 대답도 분명히 밝힌다.

"히카루는 친구, 마도카는 사랑해…" 라고.

미국에서 돌아온 마도카와 처음의 계단에서 만나게 된 쿄스케는 단도 직입적으로 그녀에게 묻는다.

"대답해 주겠어? 친구 혹은 애인?"

마도카의 대답도 명료하다.

"친구, 무한히 애인에 가까운 … 이지만"

이 만화책의 결말 이외에도 TV용 만화영화의 마지막과 극장판용의 마지막이 있지만 이것은 아직 국내에서 많이 보급되지 않았으므로 소개하지 않겠다.

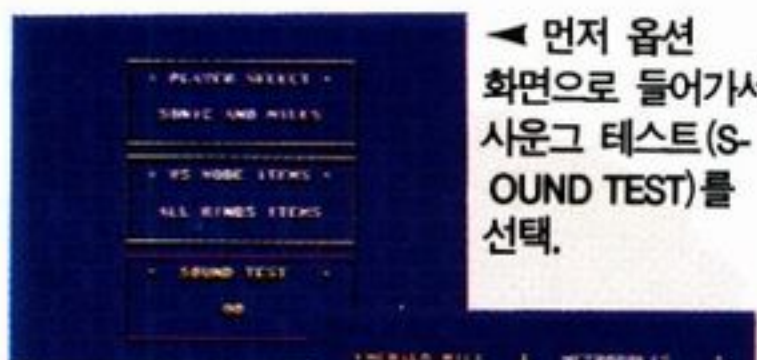
아울러 국내에서 골든 비디오 사로부터 OVA(비디오용)판이 출시되어 대여중에 있으므로 꼭 보시길…

「소닉2」금단의 비법 대공개!!

소닉2가 발매된 이후로 비법들이 편집부에 아울러 일본의 각 게임지에서도 놀랄만한 비법들을 챔프에서는 최근까지 베스트 4를 선별 공개해

독자들로 부터 많은 접수되었다. 소닉2의 인기에 편승해 깜작 대거 소개하고 있는데, 밝혀진 금단의 비법중 드리도록 하겠다.

1위. 존 셀렉트(ZONE SELECT) 방법!

우선 OPTION(옵션)화면으로 들어가서 SOUND SELECT(사운드 셀렉트)를 선택한 후 19, 65, 09, 17의 순으로 곡을 듣는다.(끝까지 음을 듣지 않아도 됨). 그러면 17번 곡을 들음과 동시에 링을 얻었을 때 나오는 효과음이 울리게 되며 그 음이 들리면 성공한 것이므로 여기서 일단 셀렉트 버튼을 눌러 타이틀 화면으로 되돌아 간다. (리셋을 눌러도 가능) 타이틀 화면에서 [1 PLAYER]에 맞춘 다음 A버튼과 START(시작)버튼을 동시에 누르면 존 셀렉트(ZONE SELECT)화면이 나오게 된다.

◀ 먼저 옵션 화면으로 들어가서 사운드 테스트(SOUND TEST)를 선택.

▶ 이것이 ZONE SELECT(지역 선택 화면) 화면이다.

◀ 슈퍼 소닉으로 변신한 모습!!

이때 두가지의 비법이 숨어 있는데

첫째, 존 셀렉트(ZONE SELECT)화면의 사운드 테스트(SOUND TEST! 옵션화면이 아님)에서 04, 01, 02, 06순으로 곡을 들으면 갑자기 카오스 에메랄드를 모두 모으게 된다. 이때 게임으로 들어가서 |아무 스테이지나 OK. 단 DEATH EGG(데스에그존)제외|링을 50개 얻고 A버튼을 누르면 황금색의 슈퍼소닉!으로 바뀐다.

▶ 스페셜 스테이지를 선택

◀ 천천히 움직이므로 코인을 모을때 편리하다.

▶ 이번에는 소닉이 한 걸음 한걸음씩 움직인다.

둘째, 존 셀렉트(ZONE SELECT)에서 SPECIAL STAGE(스페셜 스테이지)를 선택한후 게임 중일때 PAUSE(정지)를 누른다음 B버튼을 누르면 소닉이 천천히 움직이는 슬로우 모션 기능이 되며, 다시 정지한 상태에서 C버튼을 누르면 이번에는 콤마 이동이 가능하다.

소닉과 니키, 에이미가 살고있는 헤지혹 타운. 지금도 그 거리 외각에는 낡은 성의 돌담흔적이 남아 있다. 이 이야기는 지금으로부터 약 1,000년전 이 성이 아주 평화로왔던 때로 거슬러 올라 간다.

흑마술 덕택으로 지금은 국왕을 압도할 정도의 힘을 가지게된 에그맨 백작은 에이미 공주에게 몇번이고 결혼을 신청했으나, 받아들여지지 않았다. 결국, 엉청나게 큰 괴물매를 타고 아가씨를 납치하러 간 것은 어느 겨울 아침의 일이었다.

2위. 무려 소닉이 14개나 등장한다 !!

처음과 같이 옵션화면에서 사운드 테스트를 선택한후 01,01,02. 04의 순서로 곡을 선택하고,여기서 플레이 셀렉트(PLAY SELECT)를 선택하고 게임을 시작해 소닉이 다 죽으면,게임 오버와 동시에 소닉이 14개나 등장한다.

◀ 옵션모드에서 사운드 테스트를 선택

▶ 소닉이 무려 14개나 등장

3위. 최종 존(ZONE)의 라스트에서 에그맨을 물리치는 방법 !

▼ 에그맨의 등장 ! 코를 집중 공격한다.

▲ 이 놈을 쳐 부셔야 에그맨을 만날수 있다.

▲ 쓰러지는 에그맨 !

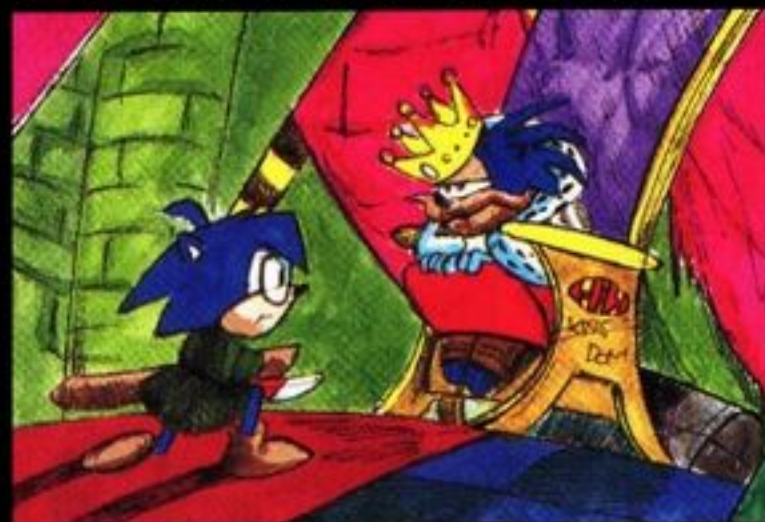
▼ 두번 다시 볼수 없는 멋진 엔딩 장면이다

최종 존(ZONE)은 링없이 싸워야 하는 장면이므로 확실한 공략 패턴이 필요하다. 우선 에그맨이 등장하면 거리를 두고 떨어져 있다가 에그맨이 일단 위로 날아오르기를 기다린다. 에그맨이 화면내에서 사라지면 소닉에게 조준이 접근해 오는데, 이때 화면 가장자리(좌우 상관없이 어느쪽이라도 좋음)에 조준이 고정되도록 잘맞춘다. 화면 중앙에 조준이 고정되어 버리면 소닉이 에그맨 뒤쪽에 서게되어 버리는 수가 있고 피하기 어려운 미사일이 날아오기 때문에 중앙에 맞추는 것은 되도록 피한다. 그런 다음 위에서 내려오는 에그맨을 피해야 하는데 사실은 이때가 공격의 기회. 에그맨이 지면에 내려온 자리를 보면 상반신이 약간 가라앉아 버리니까 그때를 노려 코 근처에 몸으로 부딪쳐 에그맨에게 타격을 주면 되는 것이다. 에그맨에게 타격을 준다음에는 재빨리 반대편으로 도망쳐서 에그맨의 로켓펀치를 피해야 한다. 그 다음은 재빨리 좌우대칭으로 똑같은 행동을 반복하여 여러차례 몸으로 부딪치기만 하면 감동적인 엔딩을 볼 수 있다.

"자, 아가씨 나와 춤을 추실까요" 웬지 기분 나쁘게 생긴 에그맨 백작의 얼굴이 가까이 다가오자 에이미 공주는 백작이 너무 싫어서 견딜 수가 없었다. "나와 결혼을 해주지않으면 너의 나라를 부셔버릴테다"라고 에그맨 백작은 아가씨를 협박했다.

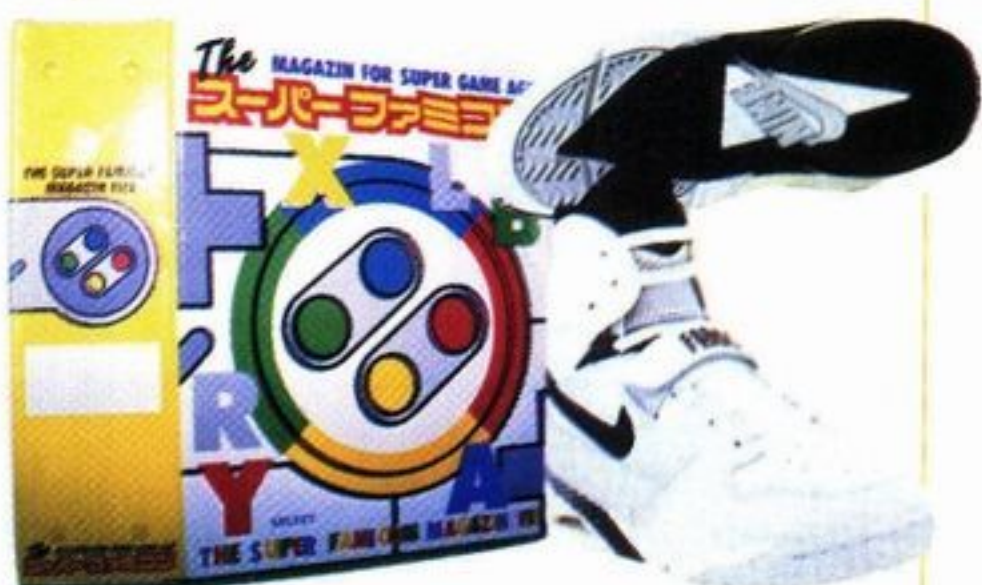
끊임없이 비가 쏟아지는 중에 국왕의 성에 찾아온 놈은 마법사로 변신한 불량배 안톤이었다. '공주가 살고있는 곳을 내가 알고 있다. 금화 백량을 준다면 알려주겠다'라고 말했다.

비겁하게 금화 백량을 얻은 안톤은 "공주가 잡혀있는 곳은 에그맨 백작이 살고 있는 곳이다. 절대 공주는 돌려주지 않을 것이다" 라고 가르쳐 주었다.

"뭐, 공주를 돌려달라고…우하하하… 그래 어디 데려 가보려면 데려가 보지 그러우" 에그맨은 국왕조차 무시해 버렸다.

"니키 기사여 ! 일이 이렇게 되었으니, 만약 그대가 공주를 구해온다면 공주와의 결혼을 허락해 주겠다 ! "

"안톤이 틀림없이 비밀을 알고 있을 것이다" 이렇게 말하고 기사 니키는 안톤을 만나러 갔다. "안톤, 공주님이 에그맨이 살고있는 곳에 잡혀있다는 사실을 어떻게 알았지 ? "

다음 문제의 정답자중 3명을 추첨하여 「더. 슈퍼패미컴」지에서 보내온 챔프 게임지 1년치를 철할 수 있는 「홀더」를 드립니다. 아울러 1명에게 「삼나 스포츠」에서 협찬한 「나이키 에어발리 스틱포스 농구화」 1켤레를 드립니다.

협찬 : 나이키(삼라스포츠)
616-8958

문제 : 4위를 차지한 비법으로서 카오스 에메랄드를 모두 모으고 SONIC을 선택한후 데스존(DEATH ZONE)에서 에그맨을 물리치면 슈퍼 소닉의 엔딩 장면을 볼수 있는데, 이때의 장면 하나를 그려 보내 주시면 됩니다.

보낼곳 : 게임 챔프 초음속 퀴즈담당자 앞.
마감 : 1993년 2월 28일까지 **발표** : 게임챔프 5월호

[1월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표]

"이 바보놈아 ! ! 왜 내가 너 같은 놈에게 알려줘야 하지 ?" 너같은 놈하고는 말도 하기 싫다."

"말을 하고 싶지 않다고,그럼 내가 말을 하겠끔 해주지 ! !" 기사 니키가 변신을 하여 소닉으로 등장, 안톤을 한방에 쓰러뜨렸다.

"말… 말을 하겠다. 공주는 죽음의 계곡에 있는 시체 로버트에 갇혀있다"고 안톤이 말했다. 에그맨은 어떤 일을 저지를지도 모르는 사악한 놈이다.

지금까지 살아서 돌아온 사람이 아무도 없었던 죽음의 계곡. '절대 따라 와서는 안돼 알았지 !'라고 말하는 니크의 말을 듣지않고 따라 온것은 작은 여우인 텔이었다. "시체 로버트를 부셔라 ! !"라고 칼을 꺼내든 니키도 텔도 갑자기 나타난 그림자에 그 모습을 감추었다. 니키와 텔은 에그맨에게 그대로 당했던 것이다.

"제기랄 ! ! 그러나 꼭 공주님을 구해 드릴 것이다" 에그맨에게 짓 밟힌 니크는 이렇게 외치면서 정신을 잃었다. 그때에 나타난 것은 신령 타입의 소닉이었다. 소닉은 니키와 신의 마음이 일치했었을 때만 나타나는 영웅이다. 슈퍼 영웅 소닉은 일격에 에그맨을 때려부수고 공주를 구해 냈다.
－끝－

알림 : 「소닉」을 소재로 독자 여러분의 오리지널 만화를 모집합니다. 이번 미니 소설처럼 10컷으로 완성해 챔프로 보내주세요. 「게임라인」에서 제공하는 「도라에몽」 게임팩을 드립니다.
3월5일까지 수퍼알라딘보이 담당자 앞으로 보내 주세요.

특보

드래곤 퀘스트 I·II

그 유명한 패밀리용 게임이 슈퍼컴보이로 다시 태어난다!!

수퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	게임외국어 난이도	
	제작사	에닉스	용량	미정	대상 연령	
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	

패밀리에 있어서 RPG의 금자탑을 쌓았던, 그 유명한 「드래곤 퀘스트 I」과 그 속편 「II」가 슈퍼컴보이로 버전 업되어 다시 등장하게된 빅 뉴스를 「더.슈퍼패미컴」지로 받은 자료를 중심으로 챔프 독자 들에게 소개해 드리겠다.

▷ 새롭게 슈퍼컴보이로 재 등장하는 「드래곤퀘스트 I.II」! ◁

아직까지 DQ5의 여운이 가시지도 않은 시기에, 이번에는 리바이벌판 「드래곤 퀘스트 I.II」가 발매된다는 소식이 본지 제휴지인 「더.슈퍼패미컴지」로부터 들어 왔다. DQ 팬들뿐만 아니라, DQ를 아직 한번도 플레이해 보지 않은 유저들도 관심를 가져 볼 만한 빅 소식이 아닌가 싶다.

더욱이 반가운것은 1편의 소프트에 2편의 소프트를 전혀 새로운 차원에서 수록했다는 것이다. 아울러 기존의 스토리에서 벗어나 새로운 차원의 세계가 전개 되는 등, 「드래곤 퀘스트 V」에 이은 또 다른 DQ의 세계를 접하게 된다는 것이다.

「드래곤 볼」로 더 유명한 「도리 야마 아키라」씨가 그린 「드래곤 퀘스트 I·II」의 일러스트

그럼 어느 정도의 변화가 있는지 입수한 정보를 토대로 몇가지 밝혀 보기로 하겠다.

첫째, 「V」를 베이스로한 그래픽이 화려해 진다는 점이다.

역시 기존의 패밀리에서 표현할수 없었던 것을, 슈퍼컴보이의 하드웨어적 성능을 최대한 살려 입체적인 애니메이션으로 선보인다는 것이다.

둘째, 스테레오 사운드를 즐길수 있다는 점이다.

이번에도 스기야마 고이찌씨가 담당하는 클래식컬한 BGM이 「드래곤 퀘스트 V」보다 한 차원 높은 고음질 신곡들이 대거 등장한다고 한다.

세째, 세이브가 가능한 백업기능 탑재이다.

패밀리에서 불편했던 세이브 기능을 개선, 모험을 하는데 전혀 불편함 없도록 했다.

네째, 조작성이 더욱 편리해 진다.

게임 진행에 있어서 기존의 번거로운 조작성을 대폭 개선해, DQ를 처음 접하는 유저들도 부담없이 즐길수 있다고 한다.

드래곤 퀘스트

드래곤 퀘스트 II

이 사진이 에닉스사에 의해 공개된 유일한 슈퍼컴보이판 의 사진으로서 왕의 방 모습이다.

다음은 제작자 호리이 유우지씨가 밝히는 「드래곤 퀘스트 Ⅰ.Ⅱ」 탄생에 관한 비밀 이야기

최근에 와서는 패밀리 보다는 슈퍼컴보이가 주류를 이루고 있는것 같습니다. 한 예로 「V」로서 처음으로 DQ를 플레이해 본 유저들이 꽤 있는것 같습니다. DQ Ⅰ, Ⅱ를 해 보고 싶어도 슈퍼컴보이 밖에 가지고 있지 않아서 할수 없었다는 이야기를 많이 들었습니다. 이런 이유로 슈퍼컴보이용의 리바이벌판을 생각하게 되었던 것입니다.

Ⅰ, Ⅱ에서는 하드웨어나 메모리의 능력 관계로 게임 밸런스나 그래픽 면에서 아쉬웠던 점도 있고…… 하지만 다루기에는 너무 짧은 게임이고, 처음에는 가능하면 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ를 묶는 것도 생각했었으나, 가격 문제나, 발매일이 연장되는 등의 문제들이 있었습니다. 유저들은 3부작을 다 함께 묶었으면 하는 바램이겠지만, 결국은 RPG의 입문용으로 만들어진 「Ⅰ」과 팀웍 플레이로 처음 등장한 Ⅱ를 묶어서 내놓아도 괜찮치 않을까 생각했죠.

이렇게해서 이번에 등장하는 게임 시스템은 「V」의 시스템 형식을 기본으로 해서 Ⅰ, Ⅱ의 시나리오를 약간 변형한 형태에서 새롭게 등장할것입니다.

기대해 주십시요.

드래곤 퀘스트 Ⅱ

「Ⅱ」의 주인공은 3인이다. 「Ⅰ」으로 부터 수백년 후, 용왕을 스러뜨린 용자의 3명 자손은 로레시아, 사말트리아, 문부르크 등 3개의 나라를 각자 나누어 통치하고 있었다. 그러나 어느날 대신관인 하건이 문브르크를 점령하고 나머지 두 나라를 침공하려고 하고 있었다. 로레시아의 왕자인 주인공은 나라를 지키려고 같은 피를 이어 받은 용자를 모으기 위하여 모험을 나서는데… 팀웍 플레이가 가능하게된 최초의 롤플레잉 게임이다.

사말트리아의 왕자를 동료로 한 다음은 문부르크 공주를 찾게 되는데…

로드의 피를 이어 받은 동료를 찾으러 출발한다.

로드의 자손이 전원 힘을 모아 하건를 타도하기 위해 모험을 떠난다!

그럼 이번 기회에 DQ 초보 자를 위하여 오리지널 「드래곤 퀘스트」 「Ⅰ」과 「Ⅱ」의 세계로 잠시 들어가 보자.

이야기의 후반에 등장하는 배로 인해 한 차원 높은 모험의 유 에프 오무대가 펼쳐 진다. 게임 난이도도 시리즈 중 최고라는 평판이 나있다.

몬스타들도 복수형태로 대거 등장한 다.

드래곤 퀘스트

패밀리 최초의 롤플레잉 게임으로 등장해 「드래곤퀘스트」시리즈의 원점이 되는 작품이다. 전설의 용자 로드의 피를 이어받은 주인공이 어둠의 지배자 용왕이 탈취해간 평화의 심볼인 빛의 구슬을 되찾기 위해서 모험을 나서는 이야기이다. 지금에 와서 생각하면 주인공 혼자서 싸우는 단순한 게임이었지만, 롤플레잉 게임의 기본이 완전이 갖추어진 게임으로 높은 평판을 받았던 명작이다.

주인공은 전설의 용자 로드의 자손. 왕으로 부터 용왕을 쓰러뜨리라는 명령을 받게 되는데…

전설의 아이템인 로드의 검, 방패를 찾아 내자!

용왕을 쓰러뜨리는 것만이 아니라, 로라 공주를 찾아내야 하는데!

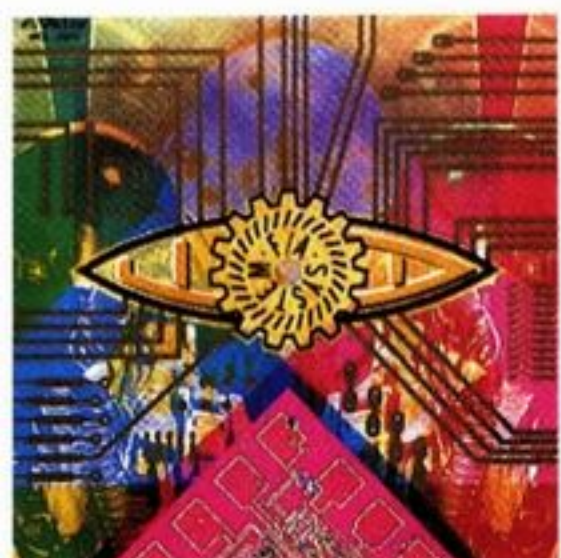
히트 게임뮤직 CD와 게임비디오 베스트 10

최근에 게임 소프트웨어와 관련해 유저들 사이에 새로운 관심을 끌고 있는 부문이라면 역시 게임뮤직과 게임비디오를 들 수 있겠다. 아직 국내에서는 미약한 부문이지만 이웃 일본에서는 새로운 장르로 자리를 잡아 상당한 인기와 판매 호조를

보이고 있는 부문중 하나이다. 이에 다음에 소개하는 베스트 10은 지난해 일본에서 발매된 게임뮤직과 게임비디오 중에서 「더. 수퍼패미컴」지가 선정한 내용이다. 아쉽게도 국내에서는 발매되지 않았지만 정보만이라도 독자들에게 전해드리려고 한다.

게임뮤직 CD

게임뮤직의 특징이라고 한다면 게임음악에 대한 고정적인 인식과 만연된 단순화, 즉 인기있는 게임에 대한 뮤직을 그대로 이식해 그 인기에 힘입어 판매를 기대하는 면만 보였으나 이제는 게임뮤직만의 독창적 모습을 창조하려는 움직임도 보이고 있다. 이러한 현상은 긴 안목으로 볼 때 좋은 의미이기도 하고 다양화의 방향으로 진행되어갈 것으로 추정된다.

F/A

원래 게임뮤직이라하면 조잡하고 이상한 일러스트가 되기 쉽상인데 이 CD의 경우는 신선한 색상을 엿볼 수 있다.

이 CD의 특징이라 하면 전체를 통해 첨단적인 사운드 요소를 내포한 음반이라고 할 수 있다. 평소 혼합계열의 사운드를 듣고있는 사람에게는 조금 위화감이 있을지도 모른다. 그러나 최근의 단순화된 게임뮤직 속에서 이 정도로 화제가 되었던 것은 크게 평가할 만하다.

아직까지 게임뮤직에 호감을 느끼지 못한 사람에게 권장하고 싶다. 곡을 지나치게 의식하지 말고 BGM적인 형태로 듣는 것이 더 좋을 것이다.

●남코 ●빅터음악산업 ●1,500엔

「드래곤퀘스트 V」-천공의 신부-

수퍼컴보이용으로 등장한 「드래곤 퀘스트 V」의 게임뮤직을 오케스트라 편곡으로 내보내는 게임음악이다. 게임음악을 사랑하는 게임유저라면 누구나 알고도 남을 것이다.

게임은 물론 곡도 클래식의 명곡 요소를 기초로 해서 만들어 누구나 듣기에 편리할 것이다. 오케스트라 버전과 오리지널 버전 등 2장의 CD로 되어있다.

이 자켓은 음악으로서 대단히 정통파다운 냄새가 난다.

●에닉스사 ●아포론 ●3,600엔

랩 어드릭(a de LTC)/가마데릭(GAMADE-LIC)

이 자켓에 실려있는 인물, 글쎄 누굴 닮았다고 할 수 있을까

게임뮤직을 지금 인기있는 랩으로 편곡 수록하였다. 게임뮤직 차원에서 본다면 신선한 스타일이라고 할 수 있는 앨범이다. 하지만 지나친 편곡 때문에 오히려 랩을 좋아하는 이들에게는 부족감을 느낄지도 모른다. 만약 앨범을 듣는 대상을 게임과 애니메이션 팬에 한정지었다면 성공했다고 할 수 있었을 것이다. 욕심을 조금 낸다면 익살스런 부분이 아쉽다고 할까.

●데이타이스트 ●포니케니온 ●3,000엔

젝세스

환상적 그래픽이 한때 화제가 되었던 아케이드게임 「젝세스」인데 사운드면에서는 질이 높은 편이나 곡은 너무 코나미 냄새가 난다고 할까? 하지만 그런데로 즐길 수 있는 뮤직이다. 편곡 버전을 듣고 있으면 그중에 흘러나오는 대사가 묘하게도 부끄러운 기분이 들기도 하는데 상상은 여러분에게 달려있다.

●코나미 ●킹레코드 ●2,800엔

용호의 권

게임로고 만을 중앙에 배치한 만큼 단순하면서도 장중한 자켓. 지나치게 단순하게 보일지 몰라도 오히려 이런 그래픽이 더 나을지도…

이 CD에서는 오리지널의 BGM에 사이트론 5번째의 게임뮤직 밴드인 「네오. 사운드. 오케스트라」에 의한 편곡 버전을 수록하고 있다. 또 특이할 만한 것은 각 캐릭터가 기술을 구사할 때 나는 효과음과 음성을 수록했다는 점이다.

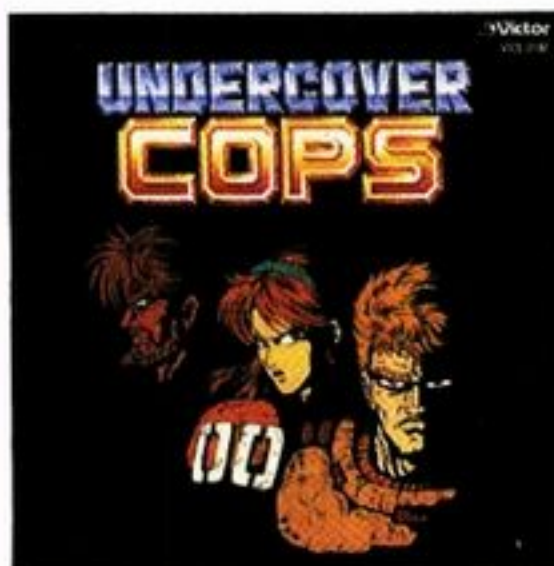
●SNK사 ●포니캐니온
●1, 500엔

스내처

이것은 그 유명한 PC엔진 CD－ROM판인 「스내처」의 BGM을 수록한 것이다. 게임기를 소유하고 있는 게임 매니아들에게는 기쁜 소식이 아닐테지만 스페셜 편곡 버전도 4곡이나 수록되어 있어서 게임매니아들은 한번쯤 구입하고 싶은 뮤직이다. 물론 게임에 문외한인 사람도 듣기 쉽다. 더구나 CD－ROM인 만큼 질적인 면에서도 떨어지지 않는다.

게임의 이미지 일러스트를 사용할 때는 외모를 중시한다. 그 점에서는 대성공이라 할 수 있다. 그래픽처리도 칭찬할 만하다

●코나미 ●킹레코드 ●2, 800엔

언더 커버 콥스

이런 끈끈한 일러스트라면 게임화면을 사용한 편이 낫지 않았을까?

●아이템 ●빅터 음악산업
●2,500엔

이 CD는 4곡의 편곡 버전과 오리지널 원음 효과 처리 등의 가공을 가한 파워 리믹스 버전을 수록한 것이다. 원곡은 음성자료도 여러가지 구사되어 있어서 재미있지만 그 반면 편곡은 지나치게 정통적이여서 안타까운 기분마저 든다. 오리지널 음악효과를 내는 것을 싫어하는 사람이 많은데 여기서는 그런 효과가 적절히 구사되어 있다.

스트리트화이터Ⅱ

「스트리트화이터 Ⅱ」를 소재로한 애니메이션적인 드라마 앨범의 제2탄이다. 드라마는 기본적으로 게임내용과 같은 실질적인 내용이지만 적 캐릭터의 보스인 바이슨이 선한 사람이라는 스토리 설정 등 지극히 코믹한 내용도 수록되어 있다.

단지 편곡으로 수록되어 있는 BGM은 정교하게 손이 간 작품이 아니므로 스트리트화이터 Ⅱ와 애니메이션을 좋아하는 사람에게 맞는다고 할 수 있다.

CD화된 스트리트화이터 Ⅱ의 새로운 맛을 느껴보자

●캡콤 ●도시바 EMI
●3,000엔

비디오(VIDEO)

이전은 게임공략이라든가, 게임화면을 그대로 수록하는 것에 치우치는 일이 많았는데 앞으로는 점점 비디오 자체의 특성을 살려, 보는 재미, 즐기는 재미를 형성해 갈 것이다.

스타브레이드

이 비디오도 게임의 이미지 일러스트를 사용했다. 이 화면은 남코의 CD와 비디오 등에서 흔히 볼 수 있어서 이미지적으로는 인정되었다고 할 수 있다

이것은 우리가 흔히 하고 있었던 게임공략만이 아니고 게임 그 자체를 즐긴다는 개념으로서 만들어진 게임 비디오인 것이다. 엔딩까지의 플레이 화면에 맞추어 등장하는 캐릭터의 소개와 비디오만의 독특한 방식을 이용해서 편곡 BGM과 효과음을 수록하였다.

●남코 ●빅터 음악산업
●4,900엔

솔바로우

앞서 설명한 「스타브레이드」와 같은 개념으로 만들어진 게임 비디오이다. 엔딩까지의 플레이와 캐릭터 소개 그리고 편곡 BGM 등 구성면에서는 흡사하다고 할 수 있으나 2번째 작품인 만큼 세련된 면이 두드러진다. 그 중에서 주목해야 할 점은 오프닝이다. 수 많은 비디오 음향 처리를 하고 있는 점이다. 시간을 생각한다면 짧지만 앞으로 게임 비디오로서 방향성을 나타낸 의미있는 작품이라 할 수 있다.

비디오로 제2탄인 만큼 디자인면에서 '스타브레이드'와 흡사하다

●남코 ●빅터 음악산업
●4,900엔

— 원화를 알고 싶으시면 엔화에다 6.3을 곱하시면 됩니다 —

마징사가

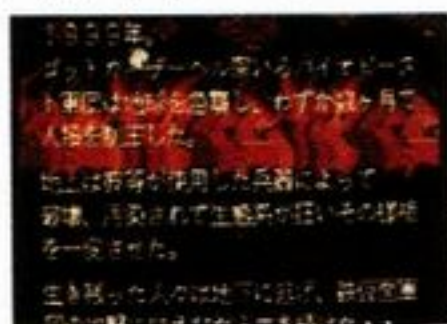
세계를 무대로 하는 재미있는 스토리

수퍼알라딘보이						
	현지 발매일	93/2/26	장르	액션	화면 외국어수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	6,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	AB©DEF

어느 액션게임과 다를바 없는 기술과 그래픽을 보이지만 게임을 진행하기 전에 이 게임에 대한 스토리를 이해하고 시작하면 참으로 재미있는 게임이다. 더우기 세계 주요 도시를 여행하면서 그 도시의 독특한 건축양식, 도시 풍경을 볼 수 있는 등 하나의 소설을 읽는 듯한 기분이 든다.

게임의 스토리를 이해하자

'갓 카이저 헬'이 이끄는 바이오 머신 "비스트 군단"의 침략에 의해 지구는 멸망의 위기에 놓여있었다. 불과 몇개월만에 지구를 빼앗긴 인류는 '비스트 군단'의 공격에 떨면서 살아야만 했다

그 공포와 절망속에서 한 박사는 "신의 갑옷"을 완성시켜 하나밖에 없는 아들 '코우지'에게 갑옷을 입힌다. '코우지'는 갑옷의 힘으로 "마징가-Z"으로 변신해 헬의 군단으로부터 인류를 해방하기 위해 싸운다.

이 게임은 일본에서 인기 있는 주간 만화 「점프」지에 연재되었던 「마징사가」의 스토리로 구성된 슈퍼액션 게임이다. "마징가-Z"의 공격은 필살기의 종류는 없고 거의가 검(칼)뿐이다.

자! 모두 11라운드를 단숨에 정복해 지구와 인류를 구출하자!!

◀가로로 진행하면서 계속 출현하는 적을 상대한다

▲캐릭터는 작지만 움직임은 표준 이상

▲보스와의 대전은 거대화되어 싸운다

2개의 모드로 재미도 2배!

《보통모드/인간의 형태로 쟈코와 싸운다!》

캐릭터는 비록 작지만 액션의 다양성은 감탄할 만하다. 버튼 조작을 보면 C버튼이 점프, B버튼이 공격, A버튼이 '백렬검'이다. 기본적으로는 B버튼을 누르면 거리에 의해 자동적으로 공격을 구사할 수 있다. 방향버튼을 두번 누름으로서 대쉬를 하는 등 공격보다도 이동에 중점이 주어졌다. 이 보통모드를 클리어하면 거대한 배틀모드가 된다.

◀ 비스트 군단은 유전자 조작으로 생산해 낸 비정의 전투집단

《거대화 모드/바이오머신 비스트와 대전》

바이오머신'비스트'와의 대전모드이다. 이동은 좌우와 점프만이 가능하다. 액션조작도 다르고 방향버튼의 위와 좌우를 누르면서 공격함으로 다채로운 기술을 구사할 수 있다. 또 C버튼은 방어가 되고 방향버튼을 밑으로 함으로써 캐릭터가 웅크릴 수도 있다. 이동이 주요사항인 보통모드와 다르게 전투를 중심으로한 조작계열의 모드이다.

헬군단을 타도하여 평화를 되찾자!

라운드 1/동경

헬군단 최초의 표적이 되고, 3일만에 점령되어버린 동경. 빌딩가에는 인류의 모습은 없고 헬군단이 대낮에도 당당히 걸어다니고 있다. 라운드1-1은 도로, 1-2는 빌딩의 내부, 1-3은 옥상이다. 옥상의 적을 초토화하면 보스인 '가라다-k7'과의 싸움이 된다.

▼라운드1-2. 쓰레기같이 파괴된 빌딩속에서 헬군단의 쟈코들과 싸운다

라운드 ▶ 1-3. 야경이 아름다운 옥상에서의 싸움

가라다-k7

뼈만 남은 놈이 도끼를 소지한 느낌을 받는다. 가슴에 있는 얼굴에서 화이어 볼을 토한다

▲가슴에 있는 얼굴에서 화이어 볼이…방어해도 약간의 충격을 받는다

라운드2 인도

상상을 초월한 추위로 인해 얼음의 세계로 변한 인도에도 헬군단 마의 손길이 뻗쳤다. 화염방사기를 소지한 '버그 바스터' 등의 적이 마징가-Z에게 덤벼든다.

▲비행선에 탄 마징가-Z을 잡아당기려고 하는 적의 잡병. 점프공격으로 차버려라!

◀화염방사기를 소지한 '버그바스터'. 무심코 접근하면 재가 되어버린다

돌연 움직이는 미이라. 이놈을 쓰러뜨리지 않으면 고대화 모드에 갈 수 없다

스럭 헤드

가라다-K7의 개량형. 체인을 사용한 원거리 공격을 자랑으로 한다. 입에서 토하는 '에레끼볼'은 심한 통증을 느끼게 한다!

▲ 체인이기 때문에 리치가 긴 스럭헤드

라운드 3 유럽

이상기후에 의해 사막화한 유럽은 도시의 대부분이 모래로 변했다. 마징가-Z을 없애려는 헬군단의 공격도 점점 격렬하게 되어간다. 적에게 쫓기면서 바위를 점프해서 벗어나라!!

▲비스트에게 쫓기면서 바위를 점프해 벗어난다

사막의 주민과 같은 자바스의 ▶ 공격에 적중당하면 큰 충격을…

다이노비스트

무적의 "이류존 어택"을 자랑으로 하는, 야수와 같은 빠른 동작으로 마징가-Z을 멀리서 기다리고 있다.

"이류존어택"을 사용하고 있을 때는 공격해도 소용이 없다

라운드4 뉴욕

헬군단의 생체병기 공격에 의해 폐허화된 뉴욕에는 정체를 알 수 없는 징그러운 생물이 득실거리고 있다. 선로상을 따라 공격해 오는 뱀같은 생물에 화염방사기 부대, 그리고 하늘을 나는 거대한 곤충으로 아수라장이 되었다. 아무리봐도 뉴욕이라고는 생각할 수 없는 징그러운 스테이지이다. 연잎을 점프해서 건너는 스테이지는 빗발치는 적의 공격으로 자칫하면 발을 헛디딜 것만 같다. 난이도면에서 어려움을 겪을 것이다.

◀거대한 곤충이 마징가-Z에게 공격해온다! 점프공격으로 물리쳐라!

썩은 바다와 ▶ 같은 지하도에서 다른 세계의 생물들과 싸운다. 떨어지면 끝장이다!

부스터 크라우

동작이 민첩하고 사정거리가 긴 가위공격이 첨가되어 꼬리로 공격을 받으면 상당히 고통이 뒤따른다. 방어도 힘들기 때문에 가볍게 보면 고전을 피할 수 없을 것이다. 어쨌든 참 강한 상대이다.

꼬리의 공격이 길고 고통을 느낀다. 마징가-Z보다 훨씬 멀리에서 공격을 할 수 있다

'아래찌르기'로 ▶ 공격한다. 적중하면 큰 충격으로 이어진다

라운드5 이집트

생존한 인류의 마지막 보루로서 사하라 사막 안에 건설된 도시. 그러나 저항한 보람없이 헬군단에 의해 정복되어 버린다. 피라미드형 도시의 잔해를 배경으로 혼자 싸우는 마징가-Z. 헬 군단의 공격도 치열함을 더해가는데… 전 11라운드로 된 이 『마징사가』. 아직 가야할 길은 멀기만 하다.

네가티브 마징가

인류로부터 마징가-Z의 신용을 실추시키기 위해 가짜로 만들어졌다. 가짜 마징가-Z, 하지만 헬군단 최고기술을 결집시킨 능력은 확실히 진짜의 마징가-Z의 능력을 능가한다. 치켜베기로 웨이브를 발생시켜 공격해오기도 하고… 어쨌든 주체를 할 수 없을 정도로 강하다!

가짜 마징사가의 다리! ▶ 밟히지 않고 공격하라!

전략 로보트 액션 ! 에스페란저

수퍼 알라딘 보이	현 지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 난이도	일본어 하
	제작사	세가	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미정	기타		게 임 난이도	AB© DEF

▲ 지구관리국에 소속된 최신의 기체. 기동력을 살린 싸움을 자랑으로한다

◀ 에스페란저를 조종해 소녀를 구출하기 위해 전투를 펼치는 주인공

머리와 기술로 싸우는 게임 시스템 ! !

힘으로 싸워 게임을 힘겹게 이끌어 가는 것보다 머리를 사용해 승리를 맛보는 것이 참다운 승리일 것이다. 이 「에스페란저」 게임은 플레이어의 전투방식에 의해 어렵게 생각될 수도 있고 간단하게도 클리어할 수도 있는 것이 특징이다. 액션게임에 자신이 없는 사람이라도 전략면에서 머리를 잘 쓰면 승리자가 될 것이다.

스토리

「지구관리국」의 체제에 반발하는 사나이가 등장하여 초능력을 가진 소녀를 데리고 사라진다. 그의 목적은 소녀의 힘을 이용해서 새로운 지구를 만든다는 것이다. 주인공은 소녀를 구출하기 위해 출격하면서부터 이야기는 시작된다.

► 강력한 정신파를 소유한 의문의 소녀 그 힘이란 어떤 것일까 ?

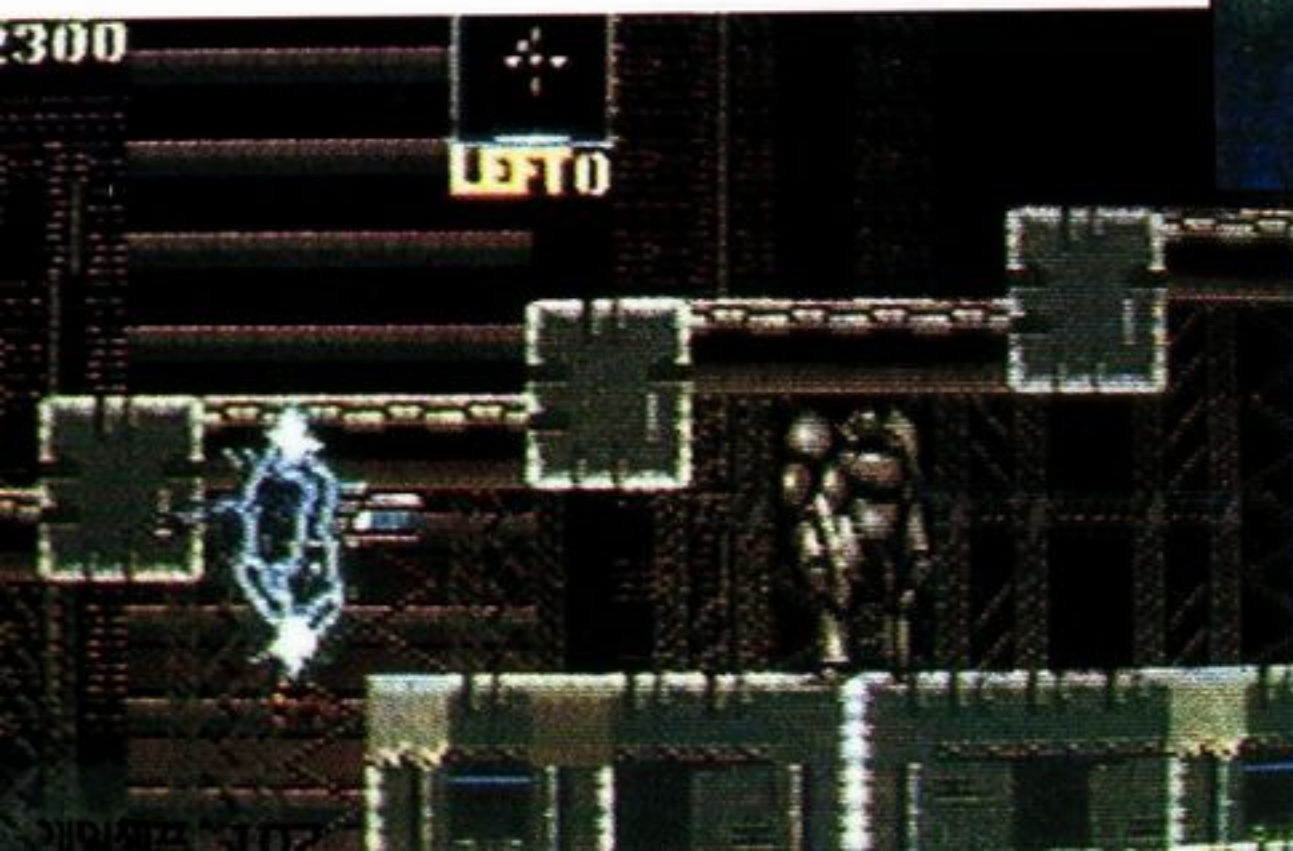
◄ 힘으로 공격하는 것도, 조금 머리를 짜서 전투방식을 궁리하는 것도 자유이다. 이 장면이 기존의 단순한 액션게임과 다른 점이다

비쥬얼 장면보다도 게임 자체에 충실 !

최근의 게임은 비쥬얼 장면에 신경을 쓴 작품이 많이 눈에 띠고 있다. 그렇지만 「에스페란저」에서는 개발자의 소신으로 인해 쓸데없는 비쥬얼 장면은 적극적으로 자제하고 있다. 그것은 바로 비쥬얼보다도 게임 내용을 보다 충실시키기 위한 노력이라고 평가할 수 있다. 충실한 게임구성, 로보트의 섬세한 동작에서도 이 사실을 발견할 수 있을 것이다.

◄ 동굴에 있는 비밀장치중 하나. 윗쪽의 발전기를 파괴하면 아래의 포대에서는 포탄을 쏘지 않는다

◄ 적 캐릭터의 행동 패턴도 상당히 고심하게 만든다. 사진으로 다 소개할 수 없는 것을 아쉽게 생각한다

▲ 높게 점프함으로써 윗방향으로도 진행한다

전략적인 요소를 내포한 전 스테이지

아군기와의 만남

치열한 전투가 전 스테이지에서 전개되지만 전투장에 있는 것은 적만이 아니다. 주인공을 원호해주는 마음 든든한 아군도 등장한다. 에스페란저는 아군기와 도킹함으로써 무기의 교환과 파워를 회복할 수 있다. 또한 도킹 상태에서는 강력한 공격도 가능하게 되어있다. 아군기를 능숙히 활용하는 것이 전투장에서 승리의 중요한 포인트가 될 것이다.

화면 좌측 아래에 보이는 것은 컨버터(변환장치)이다. 상처입은 실드를 회복시킬 수도 있으며 적의 포화를 누비고 들어올 수도 있다

바이크

어떤 때라도 에스페란저의 곁을 떠나지 않는 충실한 머신. 도킹하면 자동적으로 적을 겨냥하는 머신건을 연사할 수가 있다.

▲ 위에 탄 상태로 좌우로 이동할 수가 있다

점프

▲ 바이크는 무적이지만 격납되어 있는 경우에는 명중되기 쉽다

공중모함

상공에서 강력한 레이저로 원호사격을 해준다. 바이크, 공중모함이 모두 무적이므로 어느 쪽을 사용해도 최대한으로 실력을 발휘할 수 있다.

▼ 공중모함은 화면 윗쪽으로 날아오를 뿐이다

▼ 바이크와 마찬가지로 격납중의 상태에서는 무적이 되지 않는다

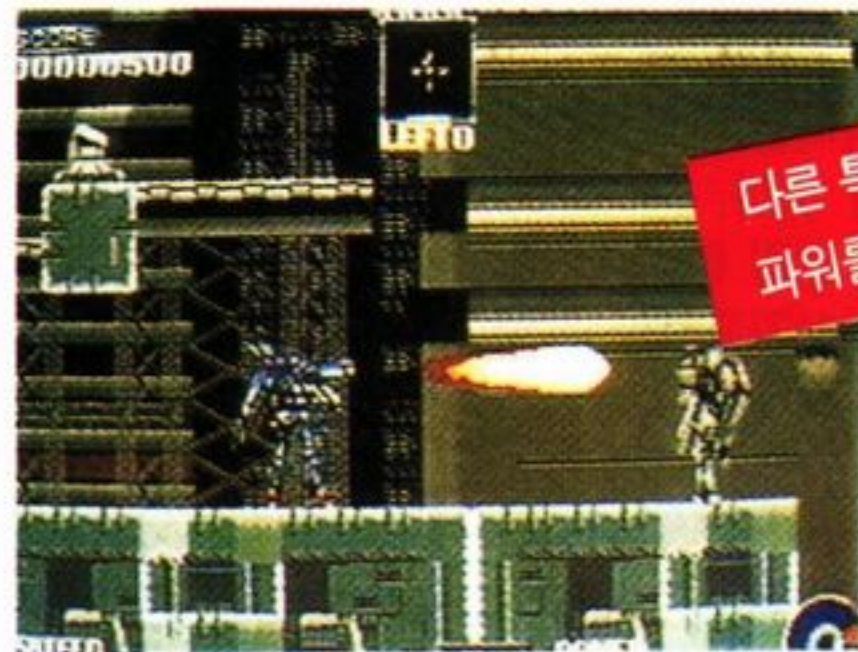
▶ 도킹패턴이 풍부하여 변형이 자유롭다

8종류의 강력한 특수병기

에스페란저가 장비할 수있는 특수병기는 8종류이다. 아군이 공중모함 및 바이크와 도킹하여, 언제라도 병기를 바꿔사용할 수가 있다. 지형과 적의 특징을 파악한 다음 유리하다고 생각하는 병기를 장비해 싸우도록 하자.

어깨에 탄 충실한 메카

▲ 에스페란저의 어깨에서 날아오른 것은 매모양의 메카이다

▲ 파워가 소모되지 않으므로 난사해도 무방하다

▲ 이 병기는 파괴력은 있지만 파워의 소모가 크다. 쓸데없는 사격을 피하고 신중히 사용하자

확산 레이저는 자코 캐릭터에 대해 유효하다 ▶

신중을 기해 다져진 다양한 트랩

게임중에 등장하는 특수장치에는 싸움에 유리하게 해 주는 것과 위험에 빠지게 하는 것이 있다. 그런 결정을 분간하기 위해서는 한번 걸려들 수밖에 다른 방도가 없다. 전략은 그 이후 연구해 보자.

▼ 빛을 흡수해 파워로 변할 수가 있는 에스페란저. 어두운 동굴에서는 빛을 찾으면서 싸우자

▲ 라이트에 비춰지면 근처에 있는 헬리콥터가 공격해 온다

서치라이트에 주의 하자!

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/3/하순 예정	장르	액션	화면외국어수준	일본어 하
	제작사	자레코	용량	16M	대상연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,700엔	기타	카드리지	게임 난이도	ABⓒDEF

죽음의 탑을 노리는 4인의 전사

화려한 기술을 구사하는 격투액션

격투액션 게임에 또다시 듣기에도 간담이 서늘한 필살기를 지니고 나타난 정체불명의 사나이가 있다. 기존의 필살기와는 달리 이번에는 캐릭터가 필살기를 사용할 때마다 더욱더 강력해 진다는 것이다.

4인의 전사는 제각기 자기만의 필살기를 가지고 싸운다.

모드는 3종류이다. 우선 컴퓨터 대전으로 착실히 솜씨를 닦아 나가자.

쇼우와 져지의 싸움. 캐릭터의 모습과 동작이 박력적이다.

다채로운 모드

게임모드는 전부 3개로 나뉘어져 있다.

보통 대전 외에 주인공들의 제각기 싸우는 목적 모드와 적의 개성을 소개한 스토리 모드 등이 있다.

대전모드

최후의 2인을 제외한 9인과 자유롭게 대전한다. 필살기의 레벨도 변경 할 수 있다.

대전모드는 크게 컴퓨터 대전과 1인플레이 대 2인플레이 두가지이다. 어느것을 선택하든지 4인의 주인공 캐릭터중에서 1인을 선택한다. 또한 리플레이 기능도 내장되어 있어서 박력감 넘치는 대전을 재현할 수 있을 것이다.

대화 장면에서 스토리가 진행한다

스토리 모드

이 게임의 중심이 되는 모드로써 전 10스테이지로 구성되어 있다. 최초의 3스테이지는 자기 라이벌과의 싸움으로 싸움에서 이기면 격투신이 기다리는 죽음의 탑으로 도전한다.

기본공격

가장 자신있는 캐릭터의 필살기 한방으로 승부를 내려고 하는 것도 좋은 방식이지만, 우선 기본적인 공격을 마스터하는 것이 게임세계에서는 중요하다. 격투게임의 경우는 기본공격을 얼마만큼 능숙히 구사할 수 있을까가 승부를 크게 좌우하는 것이다. 기본 공격만으로도 다채로운 기술을 구사할 수있다.

코또노(캐릭터 이름)의 경우

캐릭터 중 유일한 홍일점인 여전사이다. 코또노의 경우를 예로들어 설명하면 기본공격인 펀치와 킥에는 크고 작은 위력이 있어 (4개의 버튼으로 구분해 사용한다) 상황에 따라 공격이 변화한다.

코또노

홍일점인 여전사. 하지만 얕잡아 볼수 없다

펀치

작은공격

큰공격

킥

작은공격

큰공격

박력감 넘치는 필살기

캐릭터의 기술 중에서 항상 단골의 자리를 지킨 것은 인기 캐릭터의 필살기이다. 그 중에서도 파워업이 가능한 필살기이다. 적을 3인 쓰러뜨릴 때마다 그 파워가 높아진다. 보기만해도 장중함을 더해가는 필살기는 구사할 때마다 회심의 미소가 나온다.

나왔다!!「청뢰권」. 내공의 기가 작렬한다

우선은 몸을 움크려 힘을 모으고 그 힘을 사용해

단번에 한방 먹인다. 주먹에서는 기가 발산하는 빛이

강력한 장광파가 나온 순간. 끔찍한 위력이다

의문의 사나이 「격투신」과 싸우는 4인의 전사

200X년, 황폐한 세계에서 스스로를 '격투신'이라고 내세우는 의문의 사나이가 나타났다. 그 '격투신'은 세계제패를 계획하고 있었고 사악한 격투신을 무찌르기 위해 제각기 집념과 기술을 몸에 익힌 4인의 전사가 행동을 개시했다. 가자! 격투왕이 기다리는 그곳으로

이가닌자(伊賀忍者)『시로우』. 닌자인 만큼 공중전에 유리한 상대이다.

피투성이

죽음의 탑에 도전

쇼우

일본 고대부터 전해오는 금단의 무술인 "야미테"의 전승자로서 잘 연마된 무술사. 어느 격투기에도 속하지 않고 모양이 보이지 않는 변환을 자유자재로하는 무술 「패봉류」의 수완가. 기를 사용한 필살기의 소유자이다.

운명의 대결. 승리를 거머쥐는 것은…

코또노

검술에 뛰어난 재능을 보이는 「구괴류」의 전승자. 스승이기도 했던 아버지를 '격투신'에게 잃고 그 복수를 위해 죽음의 탑으로 찾아왔다. 여자의 몸이라고는 하지만 살인 테크닉은 일류의 솜씨를 자랑한다.

어떤 상대에게도 방심하지 않는 여전사

져지

'야미테'의 전승자이기도한 쇼우와 함께 패봉류의 전승자이다. 이방인이라는 핸디캡을 그의 천재적인 무술 센스로 극복하고 전승자의 지위에까지 오른다. 쇼우와는 과거에 한번 싸운적이 있지만 승부는 나지 않았다.

져지의 천재적인 무술은 볼거리가 많다.

보르츠

打(때리고), 蹴(차고), 投(던지고), 極(결정짓기) 등 격투기의 모든 요소를 소유한 프로레스링에 자기만의 테크닉을 주입시켜 사자왕이라는 이름을 얻었다. 어떤 이유에서인지 아무 말이 없는 침묵의 왕자는 누군가를 찾아 여행을 계속하고 있다.

프라잉 사이드 킥과 더블 슬레이저 해머 등 공중전에서 볼 수 있는 기술이 작열한다.

스타폭스

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/2/21	장르	슈팅	화면 외국어수준	일본어 하
	제작사	닌텐도	용량	8M+ 256KRAM	대상 연령	국교학교 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	AB©DEF

신학기를 맞이할 슈퍼컴보이 유저 여러분에게 또 하나의 희소식 찾아왔다. 그것은 일명 '스타폭스'. 닌텐도사의 야심작이라 할 수 있는 이 게임은 3D 차원의 그래픽을 표현해 주는 박진감 넘치는 슈팅 게임이다. 개발완성을 눈 앞에 둔 최신 화면과 함께 게임 내용을 독자 여러분에게 공개한다.

최고수준의 명작성이 엿보인다!!

인기 게임 「마리오시리즈』와 『F-ZERO』 등 수많은 명작들을 내놓은 닌텐도가 이번에는 「스타폭스」라는 타이틀로 슈팅게임을 선보였다. 이것은 최초의 본격파 3D 슈팅게임으로, 3D 게임의 생명이라고도 할 수 있는 스피드감과 조작성의 수려함은 타의 추종을 불허한다. 이런 우수성은 두말할 필요도 없이 닌텐도만이 가능한 것이다.

물론 우수한 면은 그것뿐만이 아니고 정성에 정성을 다한 사운드와 예상했던대로의 탁월한 연출성 등 어느 하나를 보더라도 고수준의 완성도에 탄복을 할 정도이다. 정말로 국내 동시발매가 애타게 기다려지는 작품이다.

기체를 조작하고 있는 것만으로도 즐겁다

비행성을 주시하라!

스타폭스는 어떤 방향도 자기가 마음먹은 대로 움직여 준다. 기체가 8방향 자유자재로 움직여 주기 때문이다. 또 일시적인 가속과 감속도 가능하게 되어있다. 그래서 하늘을 날으는 감각을 유저가 맘껏 즐길 수 있다.

긴급할 때는 퀵턴(공중에서 진행 방향을 바꾸는 법)을 사용해 적의 공격에서 탈피할 수 있다. 기체가 민감하게 반응해 주기도 하며 또 기체를 빙글빙글 회전시켜 레이저를 반사시키기도 하고 적을 뿌리치는 등의 곡예도 구사할 수 있으므로 경이적인 작품의 하나라고 손꼽힐 것이다.

지면을 아슬아슬하게 비행해 본다

이런 조작도 간단히 해버릴 수가 있다. 초보자도 안심하고 사용가능하다

적의 공격을 아슬아슬하게 피했다.

자기만의 기체 성능을 믿고 돌진!

좋아하는 방향에서 플레이 가능

평상시에는 기체를 뒷쪽에서 바라본 시점으로 플레이하지만 자기의 취향에 맞추어 접근한다. 콕피트(비행기 조종석) 안에서와 3단계의 시점에서 기체를 조종할 수가 있다. 콕피트에서의 시점에서는 100% 파이롯트의 기분을 만끽할 수 있다.

이것이 표준시점에서 본 화면이다

혹성내에서는 파이롯트 쪽에서 바라본 시점으로는 불가능하다

한층 화면업이 되어…

콕피트로부터의 시점이 된다. 자기 취향의 시점에서 플레이를 즐길 수 있다

우주의 평화를 되찾기 위해

방대한 은하의 중앙지점에 위치한 혹성집단 라이랏트. 그 중에서 네번째 혹성인 코네리아에서 추방당한 천재 과학자 안드로프는 그 원한을 풀기위한 진격을 개시한다. 그 진격에 대항하기 위해 투입된 것이 최신전투기 "아윈"이였다…

비장의 카드인 아윈이 투입되었다

안드로프를 무찌를 수 있을까

동료가 있다

투입된 "아윈"은 총 4기로 구성된다. 이러한 슈팅게임에는 진귀한 게임 플레이가 요구되는 특성이 있다. 또한 화면에 수시로 통신이 들어가므로 그때마다 가장 정확한 판단이 요구하기도 한다.

여러가지 코멘트를 들을 수 있다

드디어 아군 한대가 격추되었다

이제부터는 3대로 싸워나가는 수밖에 없다

도움이 되는 충고도 가르쳐 준다

무기는 2종류로

"아윈"의 가장 중심이 되는 공격은 레이저포이다. 이것은 아이템을 얻음으로서 양날개로부터 2대가 동시에 레이저를 발사할 수가 있다.

일정거리에 있는 모든 적에게 충격을 주는 스마트 폭탄은 자신이 적절하다고 생각될때 타이밍으로 폭발시킬 수가 있다.

이 2종류의 무기를 자기 것으로 하여 싸워나가자.

'튜인 브라스터'를 쏘아라!

봄은 강력하다!

봄은 위급할때 사용해라!

4인의 파이롯트들

드넓은 우주가 제 세상인양 날아다니는 유격대 스타폭스. 이들은 고용된 전사들이라는 것에 주의하기 바란다. 이번에 주어진 임무는 조금은 귀찮은 일이다.

폭스마크라우드	페니헤아	팔코란발디	스립피토드
정의감이 강하고 믿을만하다. 스타폭스의 리더이다.	온후하고 따뜻한 성격의 소유자. 팀의 무드를 리드한다.	승부욕이 강하고 자존심이 강하다. 가끔 트러블을 조장하지만 정에 약한 면도 있다.	성격이 여린 편이나 메카에게 강한것을 자랑으로 삼을수 있다.

어떤 스테이지가 있을까?

드디어 적기지로 침공을 시작한다!

여기서 적의 본거지는 '베놈'이라는 곳에 있고 진행 행로는 각 레벨에 맞추어 3개가 준비되어 있다. 원정 도중에는 각각 특징이 있는 스테이지가 여러분을 기다리고 있다. 우선은 스테이지3까지의 화면사진을 통해 실감있게느껴보자!

스테이지 1

스타폭스 부대의 출발지점이 되는 혹성 '코네리아'는 아윈의 조작을 마스터하기에는 적합한 스테이지이다. 공격해오는 우주모함 '어택 캐리어'가 이 스테이지에서 만나게 되는 보스이다. 이기려면 '어택 캐리어'의 약점을 공격해라.

기둥도 쓰러지네! 조정이 능숙치 않으면 끝장이다

앞쪽에서 다가오는 로보트를 공격해라. 과연 명중이군!

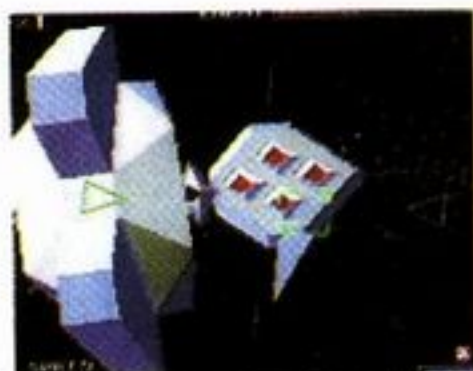
드디어 스테이지의 보스가 등장했다

스테이지 2

이 스테이지에 진입하면 코테리아를 감싸듯이 넓어지는 아스트로이드대가 무대가 된다. 소혹성을 피하면서 적기를 격파하면 된다.

드디어 우주로 날아들었다.

소혹성군이다!

소혹성에 숨어 공격해 오는 적도 있다

상당히 거대한 스테이지2의 보스

마침내 전함을 상대로해서 싸우게 된다

전함내에 침공성공. 하지만 여러가지 장치가 설치되어 있다

이 중심부를 파괴하면 끝이나지만 적도 필사적으로 공격해온다

스테이지 3

이윽고 적함이 출현하고 공격도 활기를 띠게 된다. 이 스테이지에서의 지휘함인 '아트미크 베이스'를 격파하기 위해서는 전함내부에 진입하여 그 중심부를 공격하지 않으면 안된다.

전혀 예기치도 않던 곳에서 출현하는 괴물(?)들

이 괴물은 입에서 불을 뿜으면서 공격해 온다. 계란도 낳다니……

갈길은 아직 멀다

과연 뒤는 어떤 스테이지가 기다릴까는 여러분의 상상에 맡기며 한장면만 소개해 보다.

앞으로 어떤 적과 싸우게 되는 것인가?

전함에 돌입

잠깐만

게임챔프 각종 상품타기 퀴즈에서 행운을 차지한 신상호군. 이제는 남부럽지 않게 게임을 즐길 수 있게 됐다며, 눈시울을 붉혔다. 그동안 게임기가 없어서 진정한 게임 매니아의 삶을 살아보지 못했다며, 선물로 받은 게임기를 소중히 사용하겠다고 한다.

"엄마~ 나. 슈퍼컴보이 먹었어"

다라이어스 Ⅲ

슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	타이토	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	가격 미정	기타	카트리지	게임 난이도	AB© DEF

또다시 등장 타이토의 명작

업무용 게임인 다라이어스 시리즈를 재편집하여 이식한것이 타이토의 슈퍼패미컴용 제1탄인 다라이어스 튜인이였다. 그로부터 약 2년후에 그 인기의 여파를 받아 새로운 요소를 첨부해 다라이어스 시리즈 최신작이 오리지널로 등장하게 되었다.

시리즈 최신작이 새로운 시스템과 함께 등장했다

이번의 보스는 바다에서도 출몰한다는 것 외에도 많은 종류가 나타난다

전투기 선택이 가능하다

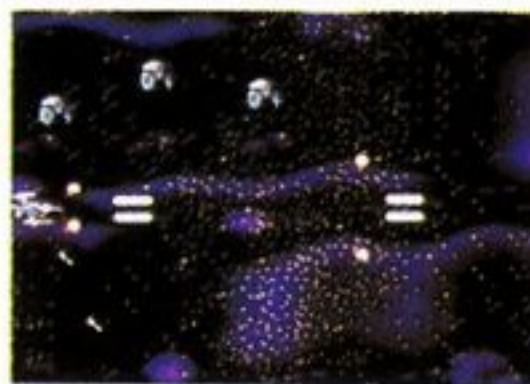
「다라이어스」 시리즈 중에서 이번에 개선된「다라이어스 Ⅱ」의 장점라고 하면 전투기 선택 시스템을 사용하고 있다는 점이다. 3종류로 나뉘어져 다른 공격과 파워업을 해 나간다. 이것은 최초의 시도라 할 수 있고 파격적이라 할 수 있다.

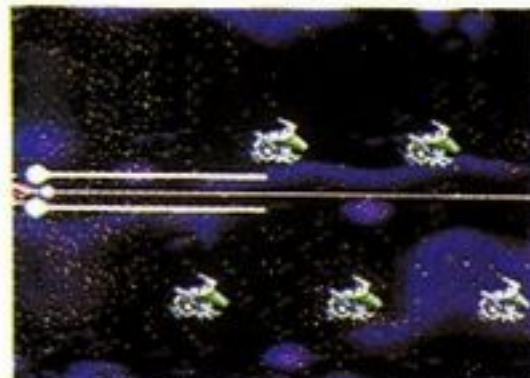
여기에서 시스템 1은「다라이어스」의 패턴으로 미사일, 레이저, 웨이브로 변화가 가능하다. 시스템 2는「다라이어스2」로서 유지소이탄(폭탄이름)타입이다. 그리고 오리지널 시스템 3은 강력한 레이저가 중심이 되어 공격한다.

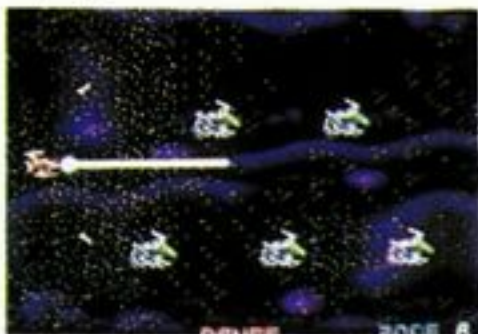
파워업 취향에 맞는 것을 선택하자

전에 사용해 본적이 있는 웨이브

시스템 2

업무용「다라이어스 Ⅱ」의 공격 방법을 전승한 것이 이것이다

시스템 3

이것이 이번에 처음 등장한 무기. 낮은 레벨에서는 관통이 정확하지만 방향이 불안정하다

새로운 파워 시스템

위에서 설명한 장점 외에도 또 한가지의 특징으로서「파워밸런스 시스템」이라는 것이 있다. 이것은 폭탄계열의 무기이나 사격계열의 무기중 어느 한쪽을 사용하지 않음으로서 다른 한쪽의 무기 레벨을 올릴 수가 있는 것이다. 이것을 잘 구사해 나간다면 게임 전개가 쉽고 몇배로 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

사격을 하지 않고 폭탄을 파워업한다!

보스 앞에서는 사격으로 집중공격 시키는 것이 효과적이다

집중 포화를 쏟아 부어라

잭과 류의 필살기가 작열한다
수퍼차이니즈 월드

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/2 예정	장르	액션 RPG	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	컬처 브레인	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

우리의 기억에 익숙한 잭과 류가 궁후 액션을 한단계 파워업시켜 돌아왔다. 이번 게임에 색다른 점이라 할 수 있는 것은 전투중에 기합을 모으면 '하이퍼 챠이니즈'라는 거대한 캐릭터로 변해 박력감이 넘치는 필살기를 사용하게 된다. 물론 흥미와 재미에 충실하기 위해 별이 날아다니게도 하고 회오리 바람을 일으키기도 하는 등 볼만한 것들이 너무 많다. 변함없는 액션물의 특징이라고 할 수 있는 적 캐릭터의 반응 등 게임 유저들에게 신선한 웃음을 선사해 줄 것이다.

특수기술을 사용했을 때의 화면효과도 뛰어나다

두 사람은 각각 다른 기술로 싸운다

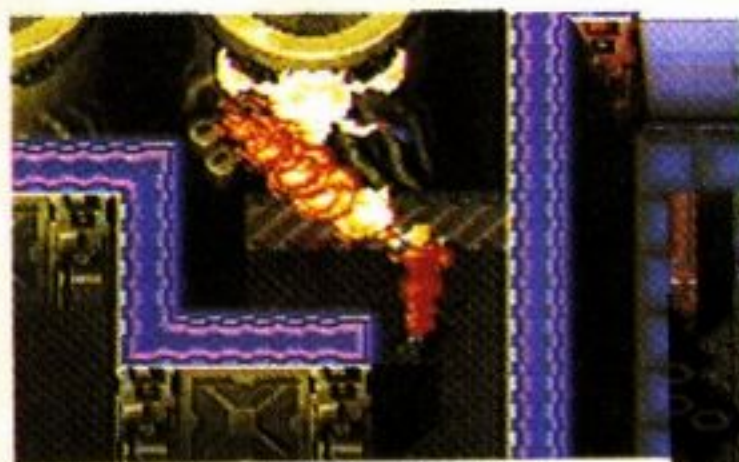
하이퍼 챠이니즈가 되면 각각 다른 기술로 공격할 수 있다

조금이라도 방심하면 억울하게도 처참한 모습이 되어버린다

별을 여행하는 잭과 류

낙뢰의 발사. 막을 자는 하나도 없다

반사되는 레이저의 그래픽
분노의 요새

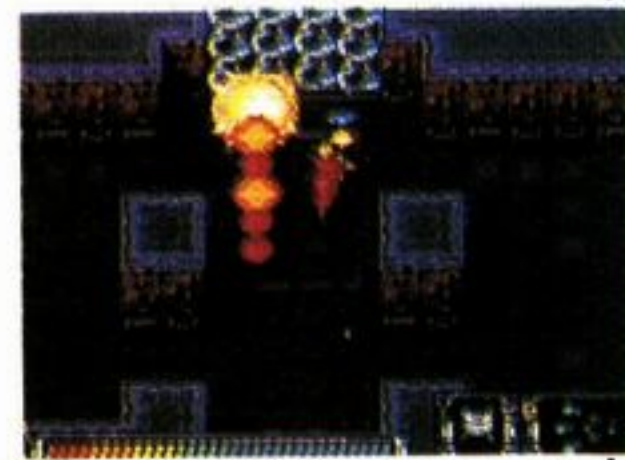
슈퍼컴보이	현지 발매일	93/3 예정	장르	슈팅	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	자레코	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,700엔	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

화염방사기를 사용한 공격도 볼만하다. 모든 것을 재로 만들어 버릴 수 있을 만큼의 파워이다

슈퍼컴보이에서는 보기 드문 타입의 게임이다

작년 2월 미니컴보이로 선보였던 『분노의 요새』가 새롭게 그래픽 처리되어 슈퍼컴보이로 등장하게 되었다. 이에 『게임챔프』는 최신 정보를 한발짝 앞서 화면사진과 함께 소개해 보기로 하겠다.

내용을 살펴보면 머신건과 로케트탄, 그리고 화염방사기 등의 무기를 사용해 거침없이 전진해나가는 슈팅게임이다. 이 게임을 풀어나가는 열쇠는 쇼트의 방향을 고정한 채로 이동할 수 있는데 이것을 어떻게 사용하느냐에 승패가 달려있다.

벽에 부딪히면 반사되는 레이저

전투는 여러지역에서 전개해 나간다

특수공격의 하나인 지향성 지뢰. 이런 공격도 가능하다

보스와의 싸움은 상상을 초월한 박진감이 넘친다

슈퍼컴보이 이용한

바코드 배틀러 전기

바코드 게임 등장!!

슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	바코드 게임	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	에폭크사	용량		대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	가격 미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

바코드 게임기! 아직 일부 독자들에게는 생소한 단어일 것이다. 지난호 「게임챔프」에 바코드 게임기사가 나간 이후 독자들의 열화와 같은 문의전화가 있었다. 이에 본지는 슈퍼컴보이를 이용한 바코드 게임을 전격 소개한다.

이 「바코드 배틀러 Ⅱ 인터페이스」를 접속시킨다

종족에 의해, 지형마다 전투력이 변화한다. 자신있는 지형에서 싸워라!

바코드가 아이템이 되는 일도 있다

우선 다시한번 간단히 바코드 게임기를 설명하면 우리 주변에서 구입할 수 있는 상품에 적혀있는 숫자를 한번쯤은 보았을 것이다. 그 숫자의 의미는 그 상품을 만든 국가와 상품명, 그리고 제조일자 등을 나타낸다. 그 바코드를 전용 바코드 게임기에 읽히면 롤플레잉 게임에 등장하는 HP, LP 등이 수치로 표시되어 각기 다른 바코드끼리의 전투가 가능한 게임이다.(2월호 참조)

간단하게 접속시킬 수 있는 것이 특징

우리 주변에서 흔히 발견할 수 있는 상품 등에 붙어있는 바코드를 수치로 바꾸어 게임화한 「바코드배틀러 Ⅱ」와 수퍼패미컴을 합체시켜 새로운 바코드 게임을 즐길 수 있다.

이 게임의 특징은 주위에서 무심코 지나쳐 버릴 수도 있는 바코드가 오리지널의 인기 캐릭터가 되어 준다는 것이다. 이 캐릭터는 다섯개의 종류로 나뉘어지고 또한 약 1,000 여가지 이상의 캐릭터가 준비되어 있다. 자신만의 캐릭터를 자기손으로 만들어 보면 어떨까?

박력감 넘치는 바코드 배틀러를 즐길 수 있다

이런 모드도 사용할 수 있다

바코드 배틀러가 또다시 황금알을 낳았다. 기존의 2인 대전게임에서 발전해 혼자서도 즐길 수 있는 「시뮬레이션 모드」가 탑재되어 있는 것이다. 이 모드에서는 16인의 캐릭터(그 중에서 리더가 되는 4인은 바코드 입력이 가능하다)를 시뮬레이션식으로 조종해 필드에 전개되는 적과 싸워나간다.

아이템을 능숙히 사용하면 빨리 캐릭터의 능력을 높일 수가 있다

매직 포인트를 회복시켜준다

필드상에는 마을이 있고 그 마을에서 무기를 구입할 수 있다

잠깐만

- 최주영
- 만30세
- 인덕공전 중퇴
- 미국 컴퓨터피아 영업 엔지니어 근무
- 현재 G—COME 사장

환상적인 게임의 매력에 이끌려 직접 용산전자상가에서 게임 매장을 운영하는 사장님은 알고 보면 컴퓨터에도 박사.

—안좋은 소문이 들리던데(게임매장을 하지 않는다는 소문)…

: 하하. 발없는 말이 천리를 간다는 얘기가 틀리지 않네요. 헛소문입니다. 제가 전에 했던 컴퓨터 부품 매장을 함께 하려면 넓은 매장이 필요해, 지금의 매장을 부동산에 내놓았던 것이 잘못 소문이 났던 모양입니다.

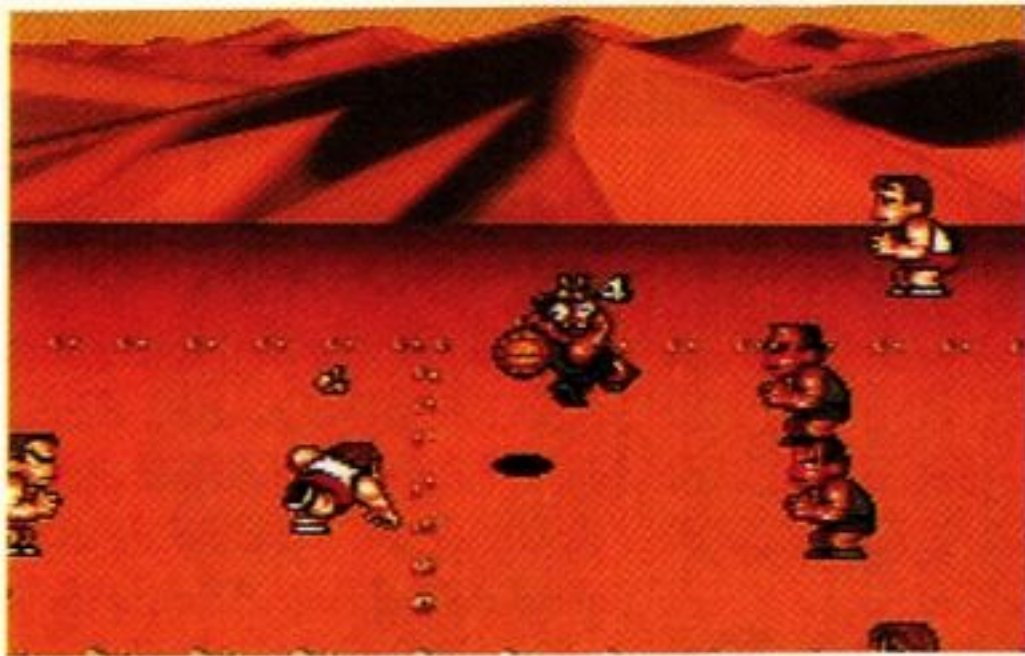
—컴퓨터 관련업종에 계시다가 게임을 하시게된 이유는?

: 제가 외국에 자주 나가는 편인데, 일본에서 발전하는 게임산업의 높은 가능성에 도전해보고 싶다는 느낌을 강하게 받았습니다. 그리고 제가 게임을 아주 좋아하고요.

—직접 게임매장을 운영해보시니까. 어때요?

: 아직 경험이 없어서인지 조금 고전하고 있지만, 차츰 나아지겠지요.

—국내 게임산업에서 가장 큰 걸림돌은 무엇이라고 생각하십니까?

: 유통구조적인 문제죠. 게임물품이 시장골목에서 파는 일회성 소비품목이라는 인식에서 부터 벗어나야 합니다. 건전한 상도덕의 바탕위에 유통구조의 변화만이 진정한 게임산업 발전을 기대할 수 있을 것 같습니다. 구체적인 얘기는 밝힐 수 없고요.

돗지볼 시작, 전원집합

수퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	8M+ 64KRAM	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	가격 미정	기타	카트리지	게임 난이도	ABC ⒹEF

쿠니오의 활약을 기대하자

돗지볼 게임의 원조라고 한다면 역시 쿠니오의 돗지볼이다. 독자들이 애타게 기다리고 있던 슈퍼패미컴용 돗지볼의 최신정보를 입수하여 공개한다.

코트가 홍미 비밀장치가 가득찬

평범하지 않는 돗지볼에는 역시 평범하지 않는 코트가 제격이다. 그런 의도에서 코트의 지면이 파도치고 모래광풍이 거칠게 몰아치는 사막과 느닷없이 블랙홀이 출현하는 우주의 장면도 있다. 그래서 질질 미끄러지는 장면은 재미를 한층 더해 준다. 또한 눈사태가 일어나는 설원 등 기상천외한 코트가 상상을 초월하여 게임유저를 기다리고 있다.

지. 지면이…

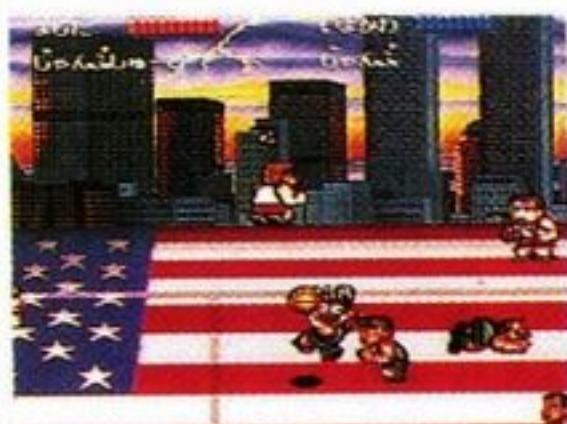
지형이 변하면 당연히 낮은쪽으로 이끌려 버린다

아니~ 눈사태가… 점프하지 않으면 순식간에 묻혀버린다

블랙홀에 빨려들어가는 일도 있다

일본 후지산을 배경으로 공중전을 펼친다

경험과 아이템으로 능력을 향상

똑같은 쿠니오 시리즈 중의 하나인 다운타운과 같이 시합에서 활약해 경험을 쌓기도 하고 아이템을 구입함으로서 파워업도 가능하게 된다.

10종류의 상태치를 강화한다.

합체 이동사인, 폭넓은 공격을

비상용으로 구비된 새로운 요소를 소개하면 팀 동료에 버튼으로 지시를 하고 이동하면서 패스워크와 포메이션 공격을 한다. 합체 이중슛 등의 분리기술이 가능하게 된다.

1대 1인 돗지볼은 벌써 한물갔다. 팀플레이로 승승장구를 이어나가자!

필살슛도 파워업 가능

액션게임에서의 필살기에 해당하는 것이 필살 슛이다. 이것이 없다면 지루한 경기가 될지도 모른다. 이것도 물론 한층 강화되었다.

필살 슛은 16종류+알파

아니! 한사람에 무려 16종류의 필살 슛을 사용할 수가 있다니! 거기에 필살 슛를 합하여 오리지널 필살 슛을 만들 수가 있다니 믿기지 않을 것이다.

구사방법도 자유자재

필살 슛의 구사방법이 자기가 설정해서 사용할 수가 있다(3보 뛰고나서 쏜다). 이런 구사방법으로 필살 슛을 자유자재로 쏠 수 있다는 것이 특이하다.

이것으로 최종 결말을 짓는다!!

드래곤볼Z－III

'드래곤볼Z－III'의 엔딩화면은 바로 당신 옆에 와 있습니다!!!

완전공략본 절찬리 판매중!

패밀리기종의 최대게임인 '드래곤볼Z-III'. 완전공략본 '드래곤볼Z-III'는 주인공 일행들을 막힘없이 전진시켜줄 것이며 여러분 스스로 게임을 격파해 가는 묘미를 느낄 수는 기회를 제공해줄 것입니다. 아직도 격파를 못하셨습니까?

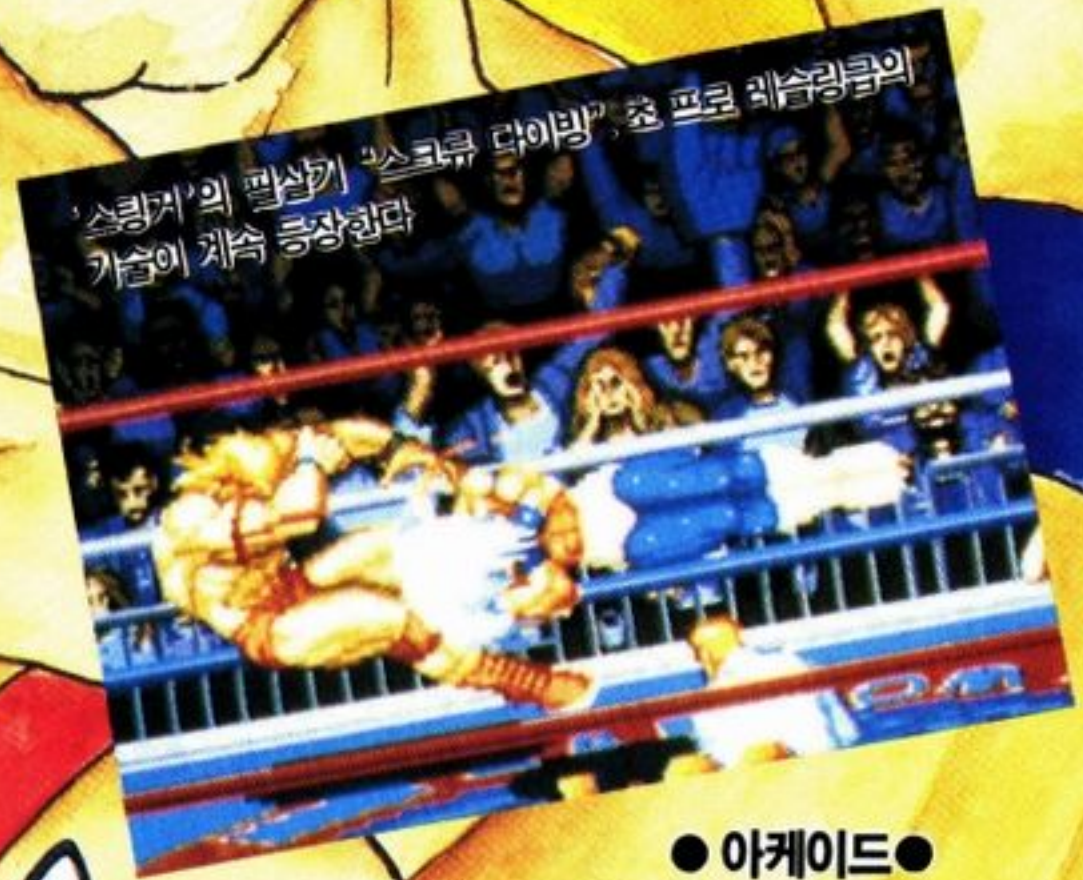
「게임챔프」편집부 3,900원
판매문의 702-3211 (주)제우미디어

발매되기 전부터 예약 매진 사례까지 갔던 초미의 관심 게임! 드래곤퀘스트V 어려운 게임! 그러나 그만큼 감동도 비례합니다! 일본어를 모른다고 겁부터 먹지 마십시요 도전하세요! 스타트부터 엔딩의 순간까지 여러분을 안내해 드리겠습니다 당신은 이제 게임의 진수다운 묘미를 드래곤퀘스트V를 통해 느낄 수 있습니다. 이 책이 여러분의 손길이 닿아 순식간에 헌책이 되어갈때 우리들은 게임한국의 발전을 기대하며 작은 보람을 느낍니다.

「게임챔프」편집부 5,900원/판매문의 702-3211 (주)제우미디어

더 이상의 분석은 없다

완전공략본 대 인기!

드래곤퀘스트V

두개의 모드에서 선택할 수 있다

'스팅거'의 필살기 "스크류 다이빙" 등 프로 레슬링류의 기술이 계속 등장한다

● 아케이드 ●

프로 레슬링 중계에서도 볼 수 있는 "카나디안 백 부리커"

'하가'가 레슬링계에 데뷰

캡콤 분위기의 프로 레슬링 게임

'캡콤이라면 격투액션, 격투액션이라면 캡콤'이라는 자동 등식이 성립될 정도로 액션 게임에서는 타의 추종을 불허하는 개발사가 바로 캡콤사이다. 또 『스트리트 화이터2』 등의

▲레슬링 기술이라고는 생각할 수 없는 '부드'의 "선풍각"이 작렬한다

▲"스크류 화일 드라이브"의 작렬

인기가 아직 식을 줄 모르는 게임세계에서 캡콤사의 다음 액션 게임은 어떤 것일까 상상하면 당연히 프로 레슬링 게임인 '머슬 봄버'이다.

아직 개발중이기는 하지만 개발 사진으로 보기만해도 그 박력이 충분히 피부에 전해진다.

플레이어는 개성있는 10인 중 한명을 고를 수 있으며 모드는 대전가능한 싱글 매치와 파트너를 이루어 적 2인을 물리치는 팀 대전으로 두가지이다.

개성이 넘치는 프로 레슬러들

이번에 등장하는 레슬러들은『스트리트 화이터2』에 결코 뒤떨어지지 않는 개성파들이 모였다.『화이널 화이트』에서 친숙해잔 '하가'의 주무기인 "더블 라이아트"에 "스크류 바일 드라이버"를 내걸고 부활했다. 러시아의 붉은 사자 '쟈라죠후'와 미국의 플로리다의 황마 '콜트'는 "소닉 휘스트", "선셋 스프레슈"를 사용한다. 류, 켄과 같은 라이벌일지도 모른다.

일본 카마쿠라 출신의 '미스테리어스 부드'는 흰 가면의 악마라고 모두가 두려워 하고 있는 인물이다.

그외 변한 점은 신장 60cm, 체중 9kg의 8살인 '후릭'이란 작은 마스코트 캐릭터와 신장이 2m를 넘는 "최강 최후의 거인" '타이탄'이라는 거대한 남자까지 다양하다.

상상을 초월하는 필살기

이 정도의 개성적인 캐릭터가 모였으니 사용하는 기술도 물론 개성적인 것뿐이다. '키마라'는 상대의 얼굴을 향해 정체를 알 수 없는 약품을 뿌리고 "믹싱 IQ" '고메스'는 깨물기 등 야비한 기술을 차례차례 펼친다.

캐릭터들의 "선풍각" 기술은『스트리트화이터2』에서 익숙해진 기술이며 '스팅거'의 "스크류 다이빙"은『스트리트 화이터2』에서 베가가 사용하는 "사이코 크라샤 어택"과 비슷하나 로프에 부딪히면 반전해 다시 공격할 수도 있다.

프로 레슬링 게임이므로 '카나디안 백 브리카'나 '네크항깅 트리'등의 진짜 레슬러가 사용하는 친숙한 프로 레슬링 기술도 걸 수 있다. 아직도 각 레슬러마다 미지의 기술이 있으므로 오락실에서 즐길날을 기다리자.

'키마라'의 독특한 기술인 "독무". 상대가 눈을 감는 것을 노린 기술이다 ▶

눈을 못뜨는 상대가 불쌍하

항복을 노리는 ▶
'네크항깅'

요요기 애니메이션 학원

최근 국내에서도 게임 제작과 관련해서 인재를 양성하려는 관심이 높아지면서, 금성 소프트웨어에서는 pc게임 제작에 관한 학과 개설을 서두르고 있다. 일찍이 일본은 게임 개발 요원의 급속한 수요에 대응코저, 전문 학원들이 문을 열기 시작했으며 그곳에서 배출되는 젊은 인재들이, 현재 일본의 게임 산업을 이끌어 가고있다. 챔프에서는 일본의 게임 제작과 관련된 유수의 교육 현장을 탐방해 수차례 연재해 드리며, 앞으로 국내 에서도 유능한 인재들이 배출될수 있는 좋은 교육 기관들이 많이 설립되기를 기대해 본다.

일본의 게임 관련 교육 현장 탐방-①

이 학원은 일본 최대의 애니메이션 전문 교육 학원으로서 ,70년대 초 국내에서도 한때 큰 인기를 얻었던 「바다의 왕자 마린보이」 제작자가 1977년도에 설립한 학원이다. 현재 동경을 중심으로 일본 열도에 7개의 분교를 두고 있으며, 약 2,800명의 학생들이 교육받고 있다. 각종 첨단 설비를 갖춘 최신 설비는 세계적 수준을 자랑하고 있으며 졸업과 동시에 현장에서 바로 활용할수 있는 현장 교육을 실시하고 있다.

학과 구성

애니메이션, 영상, 연기 과정	
1) 애니메이터 과정	2년
2) 컴퓨터 게임 과정	2년
3) 아트 과정	1년
4) 애니메이션 제작 과정	1년
5) 배경 미술과	1년
6) 애니메이션 AV 코디네이터 과정	2년
7) 특수 촬영 기술 과정	2년
8) 성우 과정	1년
아트과정	
9) 만화(코믹), 극화 전문 양성 과정	1년
10) 소설 작가 양성 과정	1년
11) 일러스트 과정	1년

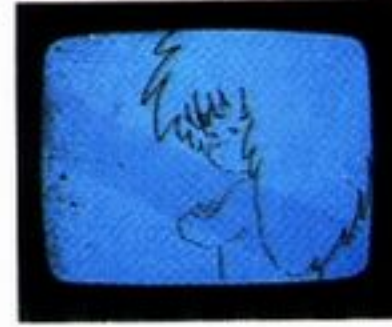
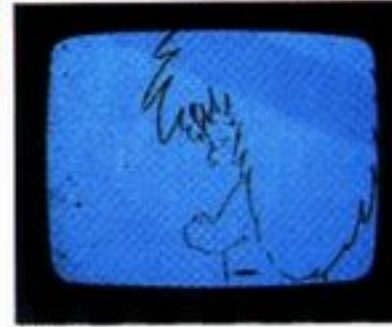
* 학비는 1년제가 5백 7십만 원, 2년제가 9백만원 정도이다.

최근에 와서 이 학원은 애니메이션 제작에 관련된 기본 학과 과정에서 과감히 탈피, 컴퓨터 애니메이션 제작이나 컴퓨터 게임 개발 분야와 아울러, 특수메이크업, 특수촬영과 함께 영상 부분에 새롭게 떠오르고 있는 컴퓨터 그래픽에 이르기 까지, 하이테크 메디아에 관련된 학과를 새롭게 신설 새로운 도약을 하고 있다.

이 학원의 대부분 학생들은 고교를 졸업하고 대학 진학을 포기한 학생들로서, 이론 보다는 실기 형식의 기술 교육을 주로 받게 된다. 그럼 주요 학과에 대하여 간단하게 소개해드리겠다.

애니메이터 학과(ANIM- ATOR)

원화, 동화, 캐릭터 디자인, 작 화 감독 등의 교육

기자의 방문에도 아랑곳하지 않고 수업에 열중하고 있는 학원생들. 과제형의 수업 방식은 스스로의 실력을 터득해 나가도록 하고 있다

▲ 콘티를 보고서 화면의 레이아웃을 작성한다

► 어떠한 시간에도 최대한의 시설을 학생들에게 제공하고 있다 (데생 시간에 선생님이 모니터를 지도를 하고 있다)

▲킥.액션.레코더(QAR)를 이용해 자신이 그린 동화를 간단히 영상화 시킬 수 있다

애니메이션 제작 프로덕션에서 애니메이터나 만화가로서 활약할수 있도록 원화나 동화의 작성법, 캐릭터의 디자인법을 주요 과목으로 가르치는 학과이다.

아트 학과(FINISH PAIN-TING)

트레싱, 채색, 에어 브러쉬, 색채 설계 등의 교육

애니메이션 제작에 있어서 마무리 하는 작업으로서 트레싱, 채색, 색지정 등에 필요한 기본 지식에서 부터,에어 브러쉬 등을 사용한 특수 효과 기술 등을 현장 실습 형식으로 가르치는 학과이다.

➤ 이 학과에는 색감각이 뛰어난 여학생들이 특히 많았는데, 각자 자신 특유의 칼라 센스로 채색에 열중하고 있었다

◄ 현대 애니메이션 표현에 있어서 빼놓을수 없는 에어브러쉬

애니메이션 제작 학과(PRODUCING)

시나리오, 콘티, 연출. 제작 등의 교육

: 애니메이션 제작 프로덕션의 제작진행 과정에 따른 전반적인 지식을 가르치는 학과이다. 시나리오 작성법, 제작에 따른 연출법 등을 익혀, 졸업후 시나리오 작가나 애니메이션 제작 프로듀서로서 활약 할 인물을 양성한다.

▼ 현장에서 사용하고 있는 고가의 영상 시스템을 실습용으로 그대로 사용하고 있다

애니메이션 작품이 탄생하기 까지의 과정으로 알아본 학과 상관도

코믹, 극화 전문가 양성과 · 작가 · 애니메이터 학과 · 애니메이션 제작과 · 코믹. 애니메이션과 · 마무리 아트과 · 컴퓨터. 애니메이션. 게임과 · 성우과 · AV 코디네이터과 · 배경미술과

기획회의

애니메이션 제작에 있어서 출발점. 프로듀서, 감독, 시나리오 작가, 미술 감독등의 사람들이 모여, 만들 작품의 계획에 대하여 토의를 진행한다

시나리오 작성

결정된 기획서를 기본으로 해서, 작품의 테마를 주축으로 스토리를 엮어나가며 시나리오를 작성해 나간다

캐릭터 디자인

시나리오에 따라서, 등장 인물등의 캐릭터를 디자인한다. 원작이나 테마에 맞게 연령. 성격을 잘 생각해서, 표정이나 머리 형태에 이르기 까지 세밀하게 표현한다

콘티 작성

그림을 통해 시나리오를 구체적으로 설명한 것으로서, 연출의 「설계도」라 할수 있겠다. 캐릭터의 움직임, 컷의 분할, 특수기술이나 음향 효과 등, 세밀하면서도 전체적인 영상계획이 작성된다

원화 작성

콘티의 연출 의도에 따라 포인트가 되는 원화를 작성. 인물과 무대, 배경의 위치 관계를 확실히 잡고 인물의 동작을 만들어 간다. 타임 씨트도 이 시점에서 설정된다

동화 작성

원화와 원화 사이에 들어가는 그림=동화를 작성. 캐릭터의 움직임은 이 동화의 센스에 의해 결정된다

색지정

동화 한장 한장에 색을 지정하는 과정. 캐릭터 지정표에 애니메이션의 칼라 번호를 기입 전체적으로 색을 조절한다

마무리

종이에 그려져 있는 원화나 동화를 투명한 셀에 트레이싱 한후, 뒷면부터 애니메이션 칼라로 색을 입힌다

배경 작성

움직이는 동화와 별도로 진행되는 작업으로서 무대가 되는 배경을 그리는 과정이다. 배경은 작품의 이미지를 크게 좌우하는 부분으로서 미술 감독에 의해 전체적인 색채가 통일된다

촬영

그림 콘티와 타임 씨트에 따라, 배경과 컷을 맞추어 가면서 한콤마 콤마 촬영을 한다. 투과, 다중 노출 등, 애니메이션의 특수촬영 등도 이때 이루어진다

편집

현상된 필름을 콘티의 순서에 따라 재연결을 시키는 작업이다. 편집은 숙련된 영상 센스와 기술을 필요로 하는 중요한 작업이다

아틸레코

성우가 애니메이션의 영상을 보면서 등장인물의 입 움직임에 맞추어 대본을 낭독하여 대사를 녹음하는 작업이다

더빙(녹음)

성우가 낭독한 대사와 음악, 효과음 등을 합성해서, 사운드 트랙 필름을 만드는 마지막 작업이다

완성

컴퓨터. 애니메이션. 게 임 학과

2차원, 3차원의 애니메이션 프로그래밍. 게임 디자인 등의 교육

현재 슈퍼패미컴 개발 현장에서 사용하고 있는 소니사의 뉴즈(NEWS) 시스템.

기존의 게임 학교와는 달리 프로그래머 과정을 제외한 기획, 그래픽 과정에 2년 코스로 집중적인 교육을 실시 한다.

기존의 다른 게임 제작 학원과는 달리 이 학원은 애니메이션 전문 학원답게 그래픽과 기획에 중점을 두고 교육을 하고 있다.

개발 현장에서 게임 음악을 담당하고 있는 사운드 프로그래머를 초빙 사운드에 대한 특별 수업을 받는 모습.

특수 촬영 기술 학과

스페셜 메이크 업, 특수 조형, 특수 합성, 미니츄어 모델, 매트 페인팅 등의 교육

컴퓨터 영상과 더불어 새로운 분야로 젊은이들 사이에 관심을 불러 일으키고 있는 분야이다. 흐믈거리는 액체 금속이 사이보그 경관으로 변하는 터미네이터 등은 첨단의 컴퓨터 CG와 더불어 특수 촬영을 곁들인 것으로, 이런 특수 학과에서 다루는 부분이다.

컴퓨터로 조종되는 특수 조형 제작 모습.

이상과 같은 전문 과정을 졸업한 학생들은 100% 취업 전선에서 실무를 맡게 되는데, 군대를 가지 않는 일본의 젊은이들은 어린 나이에서 부터 전문 분야에서 10여년간 기술을 축적해 자신만의 개성있는 재능을 30세 정도의 나이가 되면 발산하게 된다고 한다. 이런 분야에서의 전문인들이 현재 일본의 영상문화를 세계속에 심어 놓고 있는데, 게임 업계에서의 이들의 활약은 말할 필요 없이 절대적인 역할을 담당하고 있다.

간간히 국내의 개발 업체에서 기자에게 게임 그래픽디자이너나 사운드 프로그래머에 대한 추천이 들어올때가 있는데, 언듯 소개할 만한 사람이 없었던 안타까움이 있었다. 더불어 이러한 분야에서의 노하우는 갈수록 일본과의 차이가 심화되고 있는 것을 볼때 아타까운 마음이 그지없다.

교실 구석구석에 붙어 있는 취업 정보.

* 미니 유학 정보

최근에 게임에 대한 관심이 높아지면서 장래 게임 업계에서 활동하고 싶어하는 학생들이 많이 늘어 난것 같다. 아울러 국내에도 자주 소개된바 있는 일본의 게임 학교에 대해서 상당한 학생들이 관심을 가지고 있으며, 몇몇의 학생들이 챔프 편집부에 문의를 해오곤 한다.

이런 점에서 이번 일본 교육 기관 탐방 기사를 연재 하면서 간단하나마 일본 유학에 대한 정보를 조금씩 다루어 드리려고 한다.

일본 게임 학교의 수준

일본의 교육 과정은 국내의 교육 과정과는 달리 조금 복잡한 구조를 가지고 있다. 일본에서 말하는 각종 전문 학교는 국내의 전문 학교 보다는 한단계 떨어지는 전수 학교 형태라고 할수 있다. 다시 말하자면 대학 진학을 포기한 학생들이 취업을 목적으로 단 기간에 전문적인 지식을 쌓는 곳이라 하겠다. 소위 말하는 게임 학교들도 이런 범위에 속하고 있는 것이다.

현재 일본에는 게임과 관련해서 5,6개의 전문 학교들이 있는데, 여기에 입학하고 있는 학생들도 고교를 갓 졸업한 학생들이 대부분이다.

그러므로 전문적이긴 하나 그 강의 수준은 전반적으로 기초적인 수준이라고 말할수 밖에 없는 것이다. 이런 기초적인 수준은 어떻게 말하면 국내의 웬만한 학원 수준보다도 못할수 있다.

다시 말하자면 일본의 게임 학교에서 처음부터 게임에 대한 지식을 배우고자 한다면, 굳이 일본에 까지 갈 필요가 없다는 것이다.

반면에 어느 정도의 게임 개발에 관한 전문적인 지식을 가지고, 유학에 임한다면 국내에서는 얻을수 없는 상당한 노하우를 얻을 수 있을 것이다.

- 1부 끝 -

다음호에는 일본 게임 학교의 비전에 대해서 전해 드리겠습니다.

「게임챔프」통신판매 이용안내

'챔프5' 독자 여러분! 안녕하세요

저는 「게임챔프」에서 통신판매를 담당하고 있는 '챔프통'입니다. 지난호 저희 「게임챔프」에서 만든 단행본 및 과월호 통신판매 안내가 나간 뒤로 많은 분들이 구입문의를 해와 이번달부터는 본격적으로 제가 담당하게 되었습니다.

항상 정확한 분석, 자세한 공략, 신속한 정보를 우선으로 하는 「게임챔프」 발행물들이 모두 여러분들의 손에 쥐어질 줄 알았는데 그렇지 못한 경우가 많은 것 같아요? 예를 들면 소식을 못들어 구입하지 못한 경우, 지방이라 제대로 공급이 안된 경우 등 안타까운 사건이 여기저기서 벌어지는 것 같습니다.

그래서 저희 「게임챔프」를 사랑하고 기대해 주시는 분들을 위해 본격적으로 통신판매를 실시하려고 합니다. 통신판매가 뭐냐구요? 잘 모르시죠.

통신판매란 지금까지 게임챔프에서 발행한 단행본 및 과월호(이미 서점에는 없는 지난호), 또는 지방의 경우 피치못할 사정으로 서점에 공급이 안된 경우 등에 한해 은행에 해당 금액을 입금하시면 바로 여러분의 댁까지 배달해 드리는 제도입니다. 이제 아셨죠?

더 자세히 알고 싶으시면 다음을 보세요. 그래도 모르시겠으면 702-3211/4로 전화를 거신 다음, 통신판매 담당자인 '챔프통'을 찾으세요.

1. 품 목

드래곤볼Z-Ⅲ

상품 코드번호 : G-101
상품명 : 드래곤볼Z-Ⅲ
판매가격 : 3,900원

드래곤 퀘스트 Ⅴ

상품 코드번호 : G-102
상품명 : 드래곤퀘스트
판매가격 : 5,900원

부록세트1

FFV 초호화 카렌더
FFV탁상용 카렌더
인기 「게임만화, 배경음악 CD」

상품 코드번호 : G-103
상품명 : 부록세트 1
판매가격 : 5,000원

2. 구입 방법

①우선 원하시는 상품을 선택하시고
②가까운 은행에 가서 해당 상품의 가격을 입금하십시요.
* 각 은행 온라인 번호는 본지 맨 뒤 페이지 참조
③은행에 금액을 입금하시고 반드시 저희 「게임챔프」로 전화를 주셔서 이름, 주소, 전화번호, 해당 상품명을 알려주십시요.

**이제 모든 것이 끝났습니다.
3일후면 여러분의 손에 신청 물품이 쥐어져 있을 것입니다.**

게임챔프 과월호(CD 제외)를 원하시는 분은 4,000원을 은행에 입금하시고 원하는 월호를 저희 게임챔프에 말씀하십시요. 바로 우송해 드리겠습니다.

좌로부터 본지 기자 원선영, 강준완. 김진우 군은 재빠르게 소프트뱅크사의 편집장인 가와구찌씨 옆에 붙어 김~치

나리따 공항에서 폼을 잡은 진우 군. 제일 먼저 화장실에 갔다

『게임챔프』 정기구독자 일본 게임세계 견학

"정기구독이 행운 가져왔어요"

「게임챔프」 창간기념 정기구독자 10대 스페셜 특전 중 하나인 일본 2박 3일 견학이 김진우군, 이나연 양 등 2명으로 당첨됐었다.

본지는 김진우 군이 학생 신분임을 배려, 게임 전시회 대신 겨울방학을 이용한 일본 게임세계 견학을 가도록 주선했다.

이번 행사는 「게임챔프」 기자와 함께 동행해 일본 게임상가의 메카라 할 수 있는 '아끼하바라'와 본지 제휴사인 소프트뱅크사 등을 방문, 본지 정기구독자의 게임세계 견문을 넓히게 해주었다. 아울러 이나연양은 부모님의 뜻에따라 여자 신분인 관계로 부득이 이번 행사에 참가치 못하고 다음 기회로 미루게 됐음을 밝혀둔다.

꿈을 향한 힘찬전진

화제의 주인공은 바로 김 진우 군(경남 마산 완월국민학교 5학년).

진우 군은「게임챔프」의 정기구독자로서 게임에 대한 색다른 시선과 관심을 가지고 게임제작에 대한 애착을 보인 학생 중 한 명. 지난 창간호때 정기구독을 신청, 이번 행운의 주인공이 되었다.

게임디자이너를 꿈꾸고 있는 우등생으로서「2박 3일 본지 일본 현장취재 명예기자」로 선정된 후, 출발 전날에는 게임왕국 일본에 간다는 흥분으로 밤을 꼬박 세우는 대단한 기대감을 나타냈다.

「게임챔프」의 제휴사인 소프트뱅크사 견학때는 나름대로의 준비된 질문에 소프트뱅크사 직원들을 놀라게 만들기도…

「더. 수퍼패미컴」과「비프 메가드라이브」 편집장인 가와구찌씨는 "한국의 「게임챔프」가 게임잡지의 질적 향상을 위해 크게 이바지 하고 있는 것은 익히 알았지만 게임매니아의 안목이 이렇게 높은 줄은 몰랐다"며 놀라움을 감추지 못했다.

「게임챔프」를 일본 게임매니아의 필독서로 만들자.

「더 수퍼패미컴」 기자와 란마 1/2로 한 판 붙었다. 보나마나 한국의 김진우 군이 3대 1로 승리

소프트뱅크사 정문에서 "나는 일본을 능가하는 게임을 만들고야 말것이다." 라는 강한 각오를 보인 김진우 군

일본 게임 현주소 아끼하바라에 가다 !

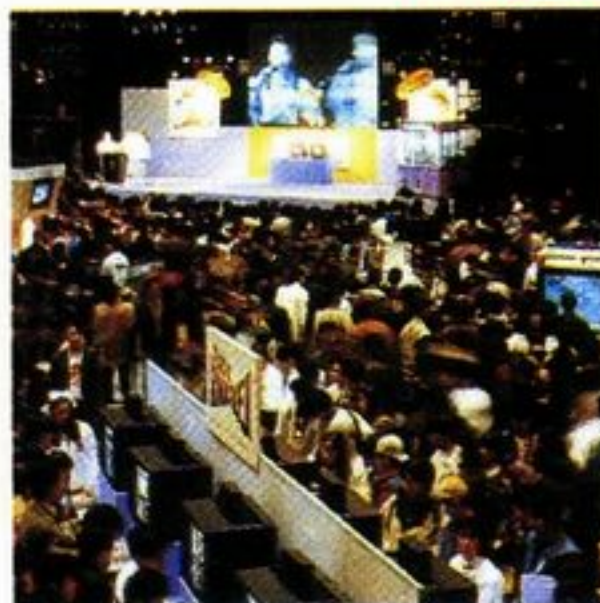
일본의 게임산업의 현주소라고 할 수있는 '아끼하바라'의 견학도 빼놓을 수 없는 약방의 감초. '우에노역'에서 '야마노테선'을 타고 2번째 정거장에서 내리면 전자상가로 유명한 '아끼하바라'가 나온다. 아끼하바라는 2차대전 후 일본 전자산업의 보호와 육성을 목적으로 조성했으나, 지금은 첨단산업의 대표적 관람지와 세계적 관광지로의 면모를 보이고 있다.

한편 게임에 대한 최신정보와 각종 게임기, 소프트웨어 등이 완벽하게 갖추어져 있으며 일본의 게임세계를 한눈에 볼 수 있는 지역.

「게임챔프」는 재능있는 게임 매니아를 키우고 싶습니다 !

앞으로도 「게임챔프」에서는 국내 게임산업의 발전을 위해 초석이 될 매니아를 키우기 위해 일본 게임 관련 전시회 견학 및 참관단 모집 등 별도 행사를 마련, 동행취재를 하려고 합니다. 독자 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

일본에서 유행하는 '인형 집어올리기' 게임. "일본에 있는 인형은 다 가지고 가야지 !"

스트리트화이터 2의 대전에 넋을 놓고 있는 진우군(아끼하바라에서)

게임챔프 편집진을 감동시킨 열성 애독자 작품 대공개!

저희는 우리자신에게 묻고는 합니다. 과연 이책이 최고의 게임지인가… 저희는 너무 많이 미숙합니다. 너무 많이 부족합니다. 그러나 단 한가지 명확한 사실은 게임챔프 편집진 모두는 최선을 다하고 있다는 것입니다.

창간이후 쏟아진 열성 애독자의 기상천외한 작품들은 이루헤아릴 수가 없었습니다. 이 모든 것이 더욱 좋은 게임챔프를 만들어 달라는 애독자 여러분의 채찍으로 생각하며, 고삐를 늦추지 않는 힘찬 발걸음을 계속할 것입니다. 애독자 여러분의 뜨거운 사랑에 진심으로 감사드리며, 최근에 도착된 열성 애독자의 작품들을 간추려 한정된 지면에 내보내는 것으로 크나큰 사랑에 작은 보답이라도 할까 합니다. 아래 수록된 작품외에도 훌륭한 작품들이 많았으나 한정된 지면상 선정되지 않은 분들에 대해서는 죄송스럽게 생각합니다. 좀더 좋은 작품들을 모아 다시한번 발표해드릴 것을 약속합니다.

챔프점수 **1000**점

행운의 학 300마리

보낸분 : 이명상 사시는 곳 :

가로, 세로 5Cm 예쁜 종이를 이용, 학을 300마리 접어서 상자에 넣어 보내주셨습니다. 흰 종이에 파스텔로 색을 입혀 새해 복 많이 받고, 더 좋은 책 만들어 달라는 색연필 글씨에는 학을 접고 있는 이명상 애독자의 정성어린 손길이 느껴지는 듯 합니다.

챔프점수 **500**점

게임챔프를 지키는 유비, 관우, 장비

보낸분 : 조훈 사시는 곳 :

가로 24Cm * 세로 38Cm 하드보드지(물감이 번지지 않는 일러스트 전용 종이, 비싼 종이임)위에 물감으로 아케이드용 인기게임 천지를 먹다II에 등장하는 유비, 관우, 장비를 힘차게 그려주셨습니다. 저멀리 깍아지르는 협곡위에 게임챔프 군사를 배치하고 이글거리는 붉은 태양이 퍽 인상적입니다.

챔프점수 **1000**점

스트리트 화이터 II 캐릭터 모음

보낸분 : 한원석 사시는 곳 :

A4용지 위에 4B연필(미술용 연필)로 그려서 코팅한 작품입니다. 류와 켄, 춘리등 스트리트 화이터 II에 등장하는 캐릭터와 덤으로 드래곤볼Z III 등장인물을 한장더 그려주셨습니다(모두 15장). 살아움직이는 듯한 한원석 애독자의 작품을 보면서 여러장을 한 번에 그리지 않고 많은 날들을 모았던, 소중한 작품들을 미련없이 보내주었음이 짐작됩니다.

챔프점수 **500**점

게임챔프 창간 100주년 가상 특집호

보낸분 : 박준우 사시는 곳 :

가로 27Cm * 세로 38Cm 도화지를 접어서 게임챔프 앞, 뒷장으로 했습니다. 파스텔과 색수성팬, 크레용을 이용했고, 게임챔프와 92/12는 슬로이드판 종이를 사용했습니다. 카드형식으로 속의 내용에는 게임챔프 편집진 모두의 이름을 적어 새해 인사를 해주셨습니다. 게임챔프 창간 100주년 특집호의 예상 기사중 특히 특보기사에 대해서는 박준우 애독자의 놀라운 게임챔프 사랑을 엿볼 수 있었습니다.

챔프점수 300점
드래곤볼Z Ⅲ 베지타의 분노
보낸분 : 정영선 **사시는 곳** :

관제엽서 9장에 포스터칼라를 이용해서 드래곤볼Z Ⅲ의 베지타와 후리자를 그려주셨습니다. 붉은 바탕위에 베지타의 표정이 퍽 인상적입니다. 후리자의 힐끔 쳐다보는 눈매도 게임에서 귀엽게 등장하는 주인공 답지않게 아주 실감이 나고요. 많은 정성이 담긴 작품입니다.

챔프점수 1000점
축 창간 게임챔프
보낸분 : 김채환 **사시는 곳** :

9장의 관제엽서에 색연필과 수성펜을 사용, 챔핑을 그려주셨습니다. 관제엽서의 연결을 뜨개실로 처리한 재치가 돋보입니다. 게임챔프 창간 직후 도착됐는데, 저희들에게 커다란 용기가 되어주기도 했습니다.

챔프점수 1000점
게임챔프 만화
보낸분 : 권오성 **사시는 곳** :

8절 켄트지 4장에 마카(미술도구의 일종), 색연필, 수성펜을 이용해서 게임챔프에 관한 만화를 그려주셨습니다. 화이널 환타지의 주인공과 드래곤퀘스트의 주인공을 등장시켜서 게임챔프 탄생의 당위성에 대한 내용을 담아 주셨는데, 게임챔프가 신이 만들었다는 찬사에는 웬지 쑥스럽네요. 저희는 최선을 다하고 있을 뿐입니다. 감사합니다.

챔프점수 500점
메리크리스마스
보낸분 : 김진수 **사시는 곳** :

가로 80Cm * 세로 110Cm 도화지에 색연필, 싸인펜, 금분가루를 사용해서 성탄절 인사를 해주셨습니다. 특히 김진수 애독자의 경우 메리크리스마스 글씨와 게임챔프 글씨를 금분가루로 했습니다. 커다란 도화지에 이렇게 큰 캐릭터는 처음 봅니다.

챔프점수 1200점
행운을 빕니다
보낸분 : 황인준 **사시는 곳** :

한장에 가로 54Cm * 세로 41Cm 하드보드지(미술재료의 일종)에 무려 8장에 걸쳐 색연필과 싸이펜으로 그려주셨습니다. 황인준 애독자는 배달 방법이 마땅치 않아서 아버지와 함께 직접 찾아와서 전해주었습니다. 놀라운 정성에 다시한번 깊은 감사를 드립니다.

챔프점수 1000점
물고기를 잡고 장난을…
보낸분 : 안용태 **사시는 곳** :

가로 41Cm * 세로 21Cm 하드보드지(미술재료의 일종)에 피스잉크, 포스터물감, 에어브로쉬를 사용해서 애니메이션 캐릭터인 이상한 바다의 나디아를 그려주셨습니다. 고기를 낚아올리는 장의 즐거운 얼굴과 조금은 야하지만(?)-인식의 차이-나디아의 찡그린 표정이 어울리지는 않지만 전반적으로 높은 수준의 작품입니다.

챔프점수 1000점
중요 게임 캐릭터 모음집
보낸분 : 조성호 사시는 곳 :

가로 13Cm * 세로 18Cm 일반 흰종이에 파워어슬리트, 스트리트 화이터 Ⅱ, 용호의 권등 중요 캐릭터를 색연필과 수성팬으로 그려주셨습니다. 색연필을 사용해서 그린 작품치곤 잘된 작품이라고 봅니다.

챔프점수 800점
건담 F91
보낸분 : 정재훈 사시는 곳 :

가로 72Cm * 세로 50Cm 두꺼운 도화지에 포스터 물감과 색연필,싸인펜을 이용해서 우주를 날으는 애니메이션 캐릭터 건담 F91을 표현했습니다. 건담 F91의 왼쪽에는 게임챔프를 들고 있는데, 몇월호인지… 돈을 냈는지…궁금하네요. 수고하셨습니다.

챔프점수 1000점
각종 게임 캐릭터 모음집
보낸분 : 이상혁 사시는 곳 :

31장의 관제엽서에 포스터 물감과 크레파스, 색연필을 이용해서 다양한 게임 캐릭터를 그려주셨습니다. 몇 가지는 연결을 시키지 않은 상태에서 그렸는데, 꽤 노력한 흔적이 역력합니다.

챔프점수 1000점
진정한 게임전문지
보낸분 : 이진혁 사시는 곳 :

38장의 관제엽서에 포스터 물감과 싸인펜을 사용, 다양한 게임 캐릭터를 그려주셨습니다.귀여운 형태의 모습과 글씨체의 색의 변형이 아주 화려하게 보입니다.

챔프점수 1000점
새해 복많이 받으세요. 챔핑
보낸분 : 양일범 사시는 곳 :

36장의 관제엽서에 물감을 사용, 게임챔프의 마스코트 챔돌이(챔핑)를 그려주셨습니다. 새해인사를 적어주셨는데, 양일범 애독자도 새해에는 좋은 일만 있기를 바래요…

챔프점수 500점
내 망토 돌리도!
보낸분 : 전홍식 사시는 곳 :

가로 26Cm * 세로 38Cm 하드보드지(미술재료의 일종)에 마카(makker)를 사용했습니다. 망토의 일부분이 잘려나간 것이 아쉽기는 하지만, 뛰어난 작품으로서 게임챔프의 자료로 영원히 남을 것입니다.

☞ 보내주신 작품을 그대로 게임챔프에 게재해야함이 원칙이었으나, 너무 큰 작품에 따라 부득이 사진으로 게재합니다. 많은 양해있으시기를 바랍니다.
☞ 다시한번 애독자 여러분에게 머리숙여 깊은 감사를 드립니다. 저희는 이에 보답 더욱 좋은 게임챔프를 만들기 위해 최선을 다할 것입니다. 그길만이 애독자 여러분의 사랑에 조금이라도 보답하는 것임을 알기 때문입니다.

안녕하세요. 『게임챔프』독자 여러분. 지금 여러분의 기분은 어떻지요? 이번호에는 여러분의 기분에 따라 즐길수 있는 게임들을 선정해 보았습니다. 지금 당장 기분에 맞추어 이런 게임들을 한번 해 보세요. 틀림없이 여러분의 기분을 바꿔줄 것입니다.

화가 났을 때(엄마에게 꾸중을 들었거나, 친구와 싸웠을 경우)

—스트리트화이터 2

역시 열 받을 때는 승룡권!! 상대를 한방으로 제압함으로써 스트레스는 해소가 된다. 또 격렬한 격투를 하다 보면 자신도 모르는 사이에 기분이 풀리게 된다. 요가파이어의 뜨거운 불길은 그대의 뜨거운 마음이 아닐지…

슬플 때(성적이 떨어졌거나, 웬지 마음이 슬퍼질 때는…)

—타이니툰

귀엽고 깜직한 캐릭터가 그대의 슬픈 마음을 위로해 줄 것이다. 이 게임을 하다 보면 재미있는 만화영화를 보고 있는 듯한 기분으로 울적할 때의 기분전환으로는 최고!! 웃기는 장면이 많으므로 배꼽 조심…

기분이 좋을 때(시험 성적이 올라가 최고의 기분일 경우)

—소닉 2

기쁜 마음과 소닉의 빠른 스피드가 착착 맞아 더욱 기분을 상쾌하게 해준다.

이 게임의 또 하나의 매력은 내 기분을 이해해 주는 파트너(테일)가 있기 때문에 기분이 2배. 여자 친구가 없는 유저에게는 특히 더 권장해 주고 싶다.

답답할 때(웬지 하는 일이 잘 안되고, 아침에 먹은 음식이 체한듯한 기분일때는…)

—스카이 밋션

파랗고 탁 트인 창공을 마음대로 비행하다가 적기가 출현하면 무차별 공격…

드디어 적기가 나의 미사일 한방에 격추된다. 야호!! 이 게임을 하다 보면은 10년 묵은 체증이 말끔이 씻기는듯한 느낌을 받게 된다.

원고마감이 끝나고 속속 도착하는 봉투(?)들…

[illegible] 8/5에 사시는 어인석 애독자의 「버그를 잡아라」에 대한 애뜻한 사연은 버그 왕초(담당자)의 심금을 찡~하게 울렸습니다. 1월 5일 2월호를 구입하고 1월 9일 새벽까지 5일동안 밤에는 버그를 잡고, 낮에는 재검토해서 매일 찾아낸 버그를 동네 문방구에서 일일히 복사해서 붙여주셨답니다(복사료만 10,000원 정도 나왔는데 너무 많이 복사해서 할인혜택을 받았다고 함)〈챔프점수 200점〉.

[illegible] APT 5-104호에서 사시는 이준규 애독자도 A5용지 6장에 걸쳐 버그잡이에 최선을 다해주셨고 〈챔프점수 80점〉, 제주도 제[illegible] 에 사시는 김형종 애독자는 A3용지 10장에 걸쳐 버그를 상세히 잡아주셨습니다〈챔프점수 100점〉.

[illegible]의 민경식 애독자는 「게임챔프 버그노트」라는 전혀 새로운 방법으로 모두 196개의 버그를 잡아주셨는데, 책의 버그 위치를 일일히 그려주셨습니다. 많은 정성이 깃든 작품입니다〈챔프점수 300점〉

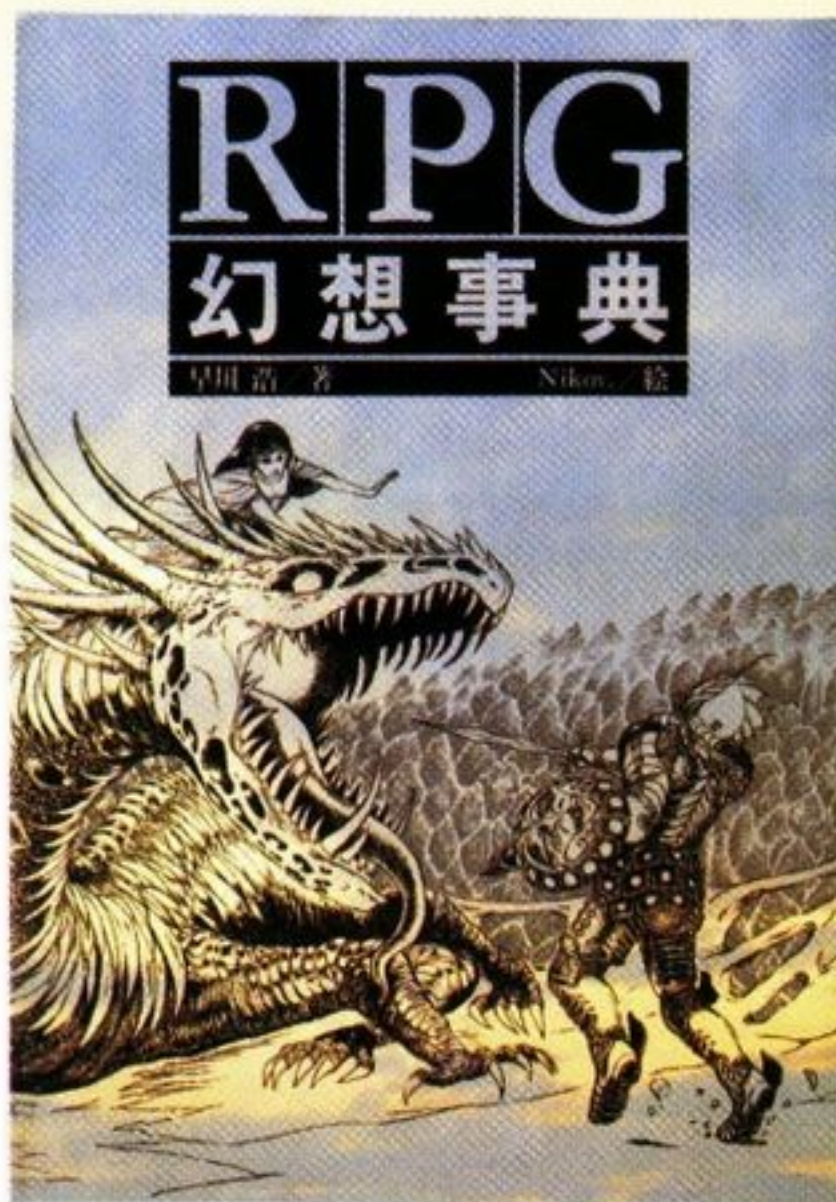
[illegible]에 사시는 최길수 애독자는 A4용지 8장에 걸쳐서 버그를 잡아주셨습니다〈챔프점수 100점〉. 서울시 구로구 독산1[illegible]에 사시는 정승현 애독자도 A4용지 4장에 걸쳐서 버그를 보내오셨습니다〈챔프점수 80점〉. 대구시 [illegible] 907호 서영준 애독자는 "게임챔프를 따라올 잡지 이 세상에도 없습니다."하셨는데, "게임챔프를 따라올 잡지는 이세상에는 없습니다."가 맞지 않을까요. 꼼꼼하게 버그를 잡아주셨습니다. 감사합니다〈챔프점수 100점〉. 대구시 북구 복현동 주공 [illegible] 서재봉 애독자(자칭 BUG HUNTER)는 편지지 5장에 걸쳐서 버그를 재미있게 잡아주셨습니다. 잘 받아보았습니다. 감사합니다. 〈챔프점수 300점〉…

버그 왕초(담당자)는 매달 많은 버그 서신을 보기 때문에 시력이 급격히 떨어지는 것 같애요.

이밖에도 많은 애독자 여러분의 버그 서신(엽서, 편지, 봉투)이 있었지만 지면 관계상 다 실어드리지 못하는 버그 왕초(담당자)의 안타까운 마음을 헤아려 주시길…

롤플레잉게임 **팬들을 위한 꿈의 필독서**

「RPG 환상 사전」

"이 책 한권이면 RPG이해도는 100%"

최근 「드래곤퀘스트」와 「화이널 환타지」로 게임 세계를 대표하고 있는 롤플레잉게임.
그러나 RPG 본래의 재미를 만끽하며 게임을 즐기고 있는 유저들은 얼마나 될까?
이 「RPG 환상 사전」은 RPG의 배경이 되고 있는 세계 각지의 신화, 전설로 거슬러 올라가며
주인공, 아이템, 무기, 방패 등의 유래를 소개한 이야기식 사전으로서 지금까지 알쏭달쏭했던
RPG (롤플레잉 게임) 세계의 궁금증을 속시원히 풀어줄 꿈의 사전입니다.
이 책을 읽는 순간부터 당신의 RPG 세계는 지금까지 맛보지 못했던 환상의 세계로 빠져들 것입니다.
게임에 관한한 가장 빠른 정보로 신뢰받는 게임챔프가 발행하는 RPG게임팬의 필독서
「RPG환상사전」! 기대해 주십시요!!

3월 발매 예정!!

＊이 책은 일본에서 발매된 이래 현재까지 22판을 거듭 출판한 베스트 셀러중 베스트셀러로서 발행사인 소프트 뱅크사의 협조를 얻어 국내 게임 유저들을 위해 챔프 편집부에서 특별 편집한 한글 완역본 입니다.

명작에세이

슈팅 게임의 세계로…

1. 슈팅게임?

『슈팅게임』이란 말이 널리 퍼진것은 의외로 그다지 오래지 않다. 불과 4~5년전만하더라도 게임의 장르는 롤플레잉(RPG), 어드벤처, 아케이드, 시뮬레이션의 네가지 뿐이었다. 지금의 이른바 액션, 슈팅, 퍼즐이 모두 아케이드라는 장르에 속했던 것이다. 후에 게임산업의 발전으로 RPG는 필드형 RPG, 3차원형 RPG, ARPG(액션형 RPG)로 분리되었으며, 어드벤처는 커맨드식, 루카스식, 시에라식, 텍스트식과 최근에 사운드 노벨(제절초)에 이르기까지로 발전하였으며, 아케이드도 액션, 슈팅, 퍼즐로 분리된것이다.

그럼 아케이드란 무엇일까? 아케이드에는 업소용이라는 인식이 깊게 깔려있다고 볼 수 있다. 업소(오락실)에서는 RPG나 어드벤처 같은 장시간이 걸리는 게임을 피해 주로 단시간내에 플레이어의 순발력과 운동신경을 이용, 최대의 즐거움을 느끼게 해주어야 하는 것이다. 이런 의미에서 흔히들 말하는 액션이나 슈팅 그리고 퍼즐게임이 아케이드 게임으로서 발전해온 것이다.

그 와중에서 주로 인간을 주인공으로 하여 여러가지 액션(동작 : 점프, 손과 발을 이용한 공격 등)을 이용해 게임을 진행시켜 나가는 액션게임과 주로 메카닉(비행기, 로보트가 자주 등장한다)을 이용한 무기의 슈팅(SHOOTING : 총따위를 발사하다)으로 수많은 적들을 파괴하는 슈팅게임으로 분리된것이다.

물론 이같은 액션과 슈팅게임의 정의는 완벽하지는 않지만 대략적인 구분은 세워졌다고 볼수 있겠다.

2. 업소용 슈팅게임의 역사

(1) 스페이스 인베이더와 갤러그

슈팅게임의 역사는 흔히 '전자오락'이라 불리우는 업소용 게임의 역사와 맥을 같이한다. 슈팅게임의 원조는 1978년의 '스페이스 인베이더'라고 이야기 되는데, 전자게임이라고는 블럭 격파 정도였던 당시 게임 수준에 선풍적 인기를 불러 일으켰다.

일본의 경우 백화점이나 공원의 유기장에서나 볼수있었던 게임머신이 지금의 게임센터로 발전한 '인베이더 하우스', '게임다방' 등이 생겨나면서 게임센터(우리나라의 전자오락실)라는 새로운 놀이공간을 탄생시켰다.

'스페이스 인베이더'는 우리나라에 우주전쟁이라는 이름으로 소개되어 역시 커다란 인기를 얻은 바 있다.(그러나 우리나라의 업소용게임(전자오락)의 붐을 일으킨것은 역시 갤러그이다.)

이 '스페이스 인베이더'의 인기에 힘입어 이듬해 갤럭시안(79, 남코)이 선을 보였고, 80년 에는 최초의 스크롤 게임(배경화면이 움직이는 게임)인 '스크램블(코나미)', 보스 캐릭터의 개념을 도입한 사스케 VS 코맨더, 파워업 시스템을 선보인 '문 크레스터'등의 명작이 연이어 나타나서 현재까지도 슈팅게임의 모체가 되고 있다.

어쩌면 현재도 그래픽과 사운드만 향상됐을뿐 기본적으로는 당시 완성된 슈팅게임과 비슷한 골격을 이루고 있을만큼 당시의 발전은 대단한 것이었다.

그러던 것이 81년 아직까지도 슈팅게임의 대명사로 불리우는 '갤러그(남코)'의 등장으로 꽃을 피우게 됐다. 특히 이 게임은 국내에서도 큰 인기를 모았는데, 이 게임으로부터 우리나라의 오락실이 대중화되었다고 해도 과언이 아니다.

(2) 제비우스의 등장

82년 슈팅게임의 집대성이라 할수 있는 제비우스가 등장한다. 갤러그가 단순히 재미라는 점에서만 어필하였음에 반해, 이 게임은 지금까지도 영향을 미치는 슈팅게임의 전형이 되어버린 게임이다.

3D게임의 대명사 애프터버너

실제로 갤러그의 좌우이동 스크롤 없는 게임진행은 이젠 찾아보기 어렵고, 제비우스식의 강제적으로 앞으로 돌진(?)하는 식의 게임이 아직까지도 슈팅게임의 대부분을 이루고 있음을 볼때 그 영향은 갤러그보다도 막대한 것이라 생각된다.

갤러그가 게임의 대중화에 공헌하였다면, 제비우스는 슈팅게임의 모체를 완성시키는데 공헌한 명작이라 할수 있다.

이 작품은 당시 시커먼 바탕에 별이 반짝이는 단순배경에서 벗어나 환상적인 그래픽을 구사하며(바닥에 깔린 나스카 문양은 아주 인상적이었다), 스테이지 전반에 걸쳐 흐르는 BGM(배경음악), 지상과 공중 무기의 분리등 획기적인 시스템의 착용으로 플레이어의 손과 눈을 뗄 수 없게 만든 것이었다.

한편 같은 해(82)에 '세가'에서 내놓은 '줌 909'라는 게임도 눈여겨 볼만하다. 제비우스의 인기에 가려 큰 관심을 끌지는 못하였지만 최초의 3D(차원)형 게임이라는 점에서 주목할만하다. 이후로 세가는 3D게임의 대명사가 되었고 평면적인 게임세계에서 입체적인 3D게임으로의 발전은 미래형 게임이라는 점에서 중요한 의미를 가지고 있는 것이다.

이후의 3D게임은 '썬더스톰'으로 대표되는 LD게임과 3D게임의 대명사로 꼽히는 '애프터버너'등의 체감시스템(둥그런 기계안에 직접 들어가서 스틱의 조작에 따라 머신이 함께 움직인다)으로 이어진다.

(3) 80년대 중반의 슈팅게임

83년과 84년 두해는 슈팅게임의 슬럼프기라 할만큼 부진한 시기였다. 코나미의 올림픽 시리즈가 엄청난 인기를 얻었기 때문이기도 하지만, 제비우스라는 대작의 충격이후로 그에 상당하는 게임이 나오기까지는 시간이 필요했던 것이다.(이점은 현재 스화2 이후 게임업체들이 고전하는 것과 비슷하다. 스화2로 눈이 높아진 대중들에게 웬만한 게임으로는 관심을 끌수 없는 상황이다) 당시 인기있었던 슈팅게임의 예를 굳이 들라면 루프버튼 시스템

3D게임의 새지평을 연 스페이스 헤리어

(쉽게 설명하면 포가튼 월드의 버튼시스템을 연상하면 된다. 캐릭터의 이동방향과는 별개로 무기의 발사방향을 조정하는 시스템)을 채용한 프론트 라인('83. 타이토), 본격적으로 슈팅게임의 중흥을 위한 준비단계였는지도 모른다. 85년은 88년부터의 캡콤등 액션시대 전까지의 제2 슈팅전성기를 여는 원년으로, 제비우스의 그림자를 극복하여 새로운 슈팅시대를 시작했다.

(4) 그라디우스 시리즈

그러나 85년이 각광을 받는 이유는 뭐니뭐니해도 코나미의 '그라디우스'가 발표되었기 때문이다.

하지만 비싼 시스템 가격으로 국내에서는 업소용으로는 보기 힘들었고, 다만 MSX를 가지고 있었던 유저들은 운좋게 그 감동을 만끽했다.

MSX라고는 믿겨지지 않을 정도의 그래픽, 상상을 초월하는 게임전개, 아름다운 BGM 등 제비우스 이후 슈팅의 새로운 전형을 이룩한 초대작이 탄생한 것이다.

또한 '사라만다'와 '고파의 야망'으로 이어지는 시리즈는 슈팅의 전성기를 이룩했다고 해도 과언이 아니다.

특이한 점은 본격적인 옵션시스템의 등장이라고 할수 있는데, (필자는 옵션의 기원을 그 옛날 갤러그의 합체 시스템에 있다고 본다) 무적의 존재인 옵션의 등장은 게임의 재미를 배가시켰으며 이후의 'R-TYPE'이라는 또하나의 명작에서 완성을 보게된다.

그라디우스 시리즈

3. 슈팅게임과 게임기

주로 게임센터(오락실)에서 즐겼던 슈팅게임은 패밀리 등 게임기의 대량보급과 메가드라이브나 SFC등의 성능 향상으로 점차 가정용 게임기에서도 그 영역을 넓혀갔다.

이번에는 각 기종별로 슈팅게임의 명작들을 살펴 보기로 하자

(1) 패밀리 컴퓨터 (F C)

세계적으로 5,000만대 이상 보급된 가정용 게임기의 대명사로서, 오리지널 슈팅게임보다는 컨버전된 게임들이 더 유명하다.

보급대수가 많은 만큼 소프트웨어도 풍부한 것이 장점이나, 하드웨어 성능의 한계로 그래픽이나 사운드가 떨어지는 것은 어쩔 수 없다.

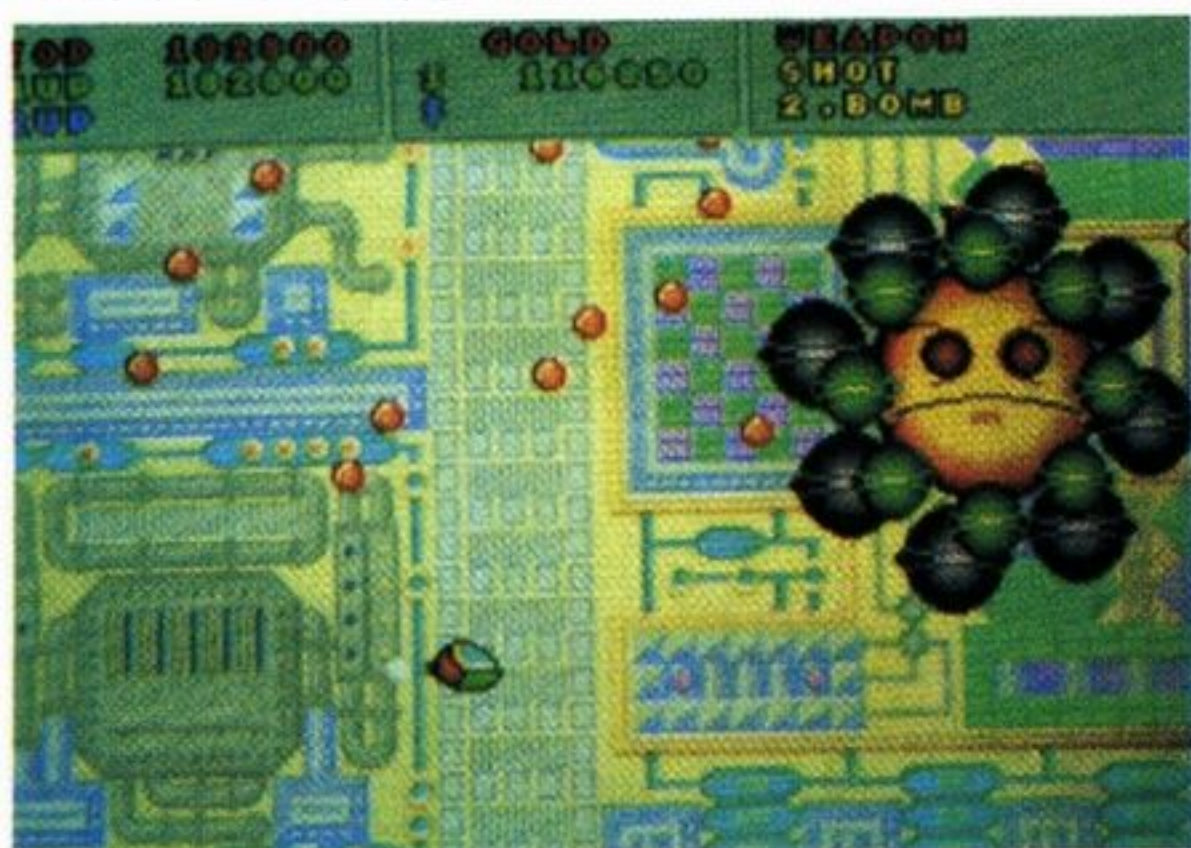
먼저 '그라디우스('86)를 들 수 있는데, 업소용과는 달리 패밀리판은 옵션의 종류나 레이저의 길이 등이 업소용과는 차이가 있다. 그러나 조작성이 아주 좋으며, 워프(시간이동)나

숨은 보너스 등이 추가되었고 완성도 높은 게임이었다.

그외 사라만다('87), 그라디우스2('88) 등도 성공적으로 컨버전된 좋은 예라 할수 있다.

같은 코나미사의 트윈비 시리즈도 빼 놓을수 없는데, 2인 동시 플레이가 가능하다는 점과 합체기(두대가 인접했을때 특수한 공격가능)로 유저들을 즐겁게 해주었다.

코나미의 패밀리 슈팅은 90년의 '파로디우스'로 집대성 되었는데, 그라디우스의 시스템을 그대로 가져와서 기존의 캐릭터들을 재미있게 디자인한 말그대로 신화에서 웃음이 되어버린 게임이다.

이 외에도 캡콤의 '1942', '1943' 썬전자의 '환타지존 1, 2' 허드슨의 '스타포스('85)', 스타솔져('86)도 빼어놓을수 없는 명작들이다.

파스텔풍의 그래픽 환타지존(사진은 업소용)

(2) 메가드라이브(MD)

MD의 슈팅은 역시 썬더포스 시리즈를 빼어 놓을 수 없다.

89년에 발표된 썬더포스2(테크모)는 PC게임의 이식작으로 종스크롤과 횡스크롤을 번갈아 진행시키는 특이한 진행방식을 택하였으며, 게임음악은 이때까지의 다른 MD소프트와는 차원을 달리했다.

그러나, 이것도 90년에 발표된 썬더포스3에 비하면 시작에 불과했다.

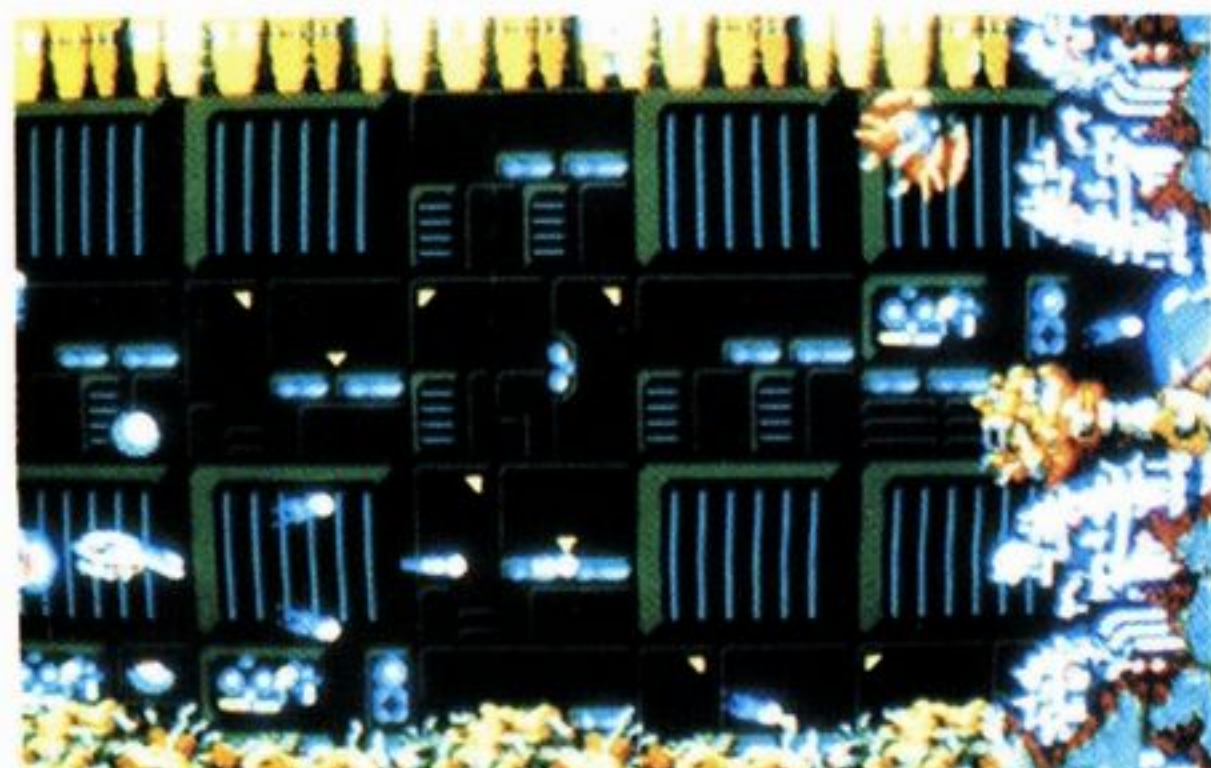
전작의 횡스크롤 부분을 강화한 스타일로 화려한 그래픽과 어려운 난이도로 가히 MD의 슈팅시대를 열었으며, 다채로운 무기선택과 개성넘치는 스테이지 구성은 플레이어를 환상의 세계로 몰고갔다.

MD슈팅의 대명사 썬더포스3

작년(92년)에 발표한 4탄은 자세한 언급은 피하겠으나(누구나 알것이므로) MD게임의 수준을 한단계 높여놓은 게임이라는 점은 누구나 부정할 수 없을 것이다.

90년에 나온 애프터버너2, 업소용과는 비교할수도 없지만 가정용 게임기에서는 보기드문 3D수작으로 그런대로 재미가 있었다.

90년 12월에 나온 타이토의 다라이어스2는 피라미드식의 스테이지 선택형으로, 다양한 배경화면을 즐길수 있으며 독특한 캐릭터 디자인으로 각광을 받았다.

이외에도 타수진이나 교! 교! 교! 등의 업소용 이식게임도 많은 사랑을 받았다.

알타입(R-TYPE)의 마지막보스(사진은 업소용)

(3) PC엔진

PC엔진에 있어서는 유명한 R-TYPE의 언급을 하지 않을 수 없는데, 개인적인 생각으로는 R-TYPE의 게임기로 이식된 PC엔진 계열의 게임중 가장 재미있었다고 생각된다.(난이도가 가장 어렵다. 이 게임을 다 클리어 한 사람은 명인이라고 말할 수 있다)

PC엔진용의 R-TYPE은 두장의 휴카드로 전, 후반부 나뉘어져 나온 R-TYPE Ⅰ, Ⅱ(업소용의 전후반부를 나눈것이다) CD롬으로 나온 알타입 컴플리트등이 있는데, 슈팅을 좋아하는 PC엔진 유저라면 꼭 권하고 싶은 게임들이다.

이식에 성공했다고 평해지고 있다. 하지만 인기를 끌지는 못했다.

그외에도 드래곤 스피릿트 시리즈(88남코), 파스텔풍의 환타지존 시리즈(88, NEC애비뉴), 최근의 CD로 나온 스타파로저등이 대표적인 PC엔진의 슈팅게임이다.

(4) 슈퍼 패미컴(SFC)

코나미의 코믹 슈팅 파로디우스

SFC는 훌륭한 그래픽과 사운드가 지원됨에도 불구하고, 그 스피드의 열세로 슈팅에서는 고전을 면치 못하고 있다.

적이 조금만 많이 나와도 느려지는 답답함은 CD어댑터가 나와서 코프로세서의 지원이 있기까지는 슈팅에서의 크나큰 장애가 될것이다.

굳이 예를 들자면 코나미의 SFC처녀작 그라디우스3, 슈퍼 R-TYPE, 역시 코나미의 파로디우스, 캡콤의 에이리어 88 등을 들수 있으나, 다른 장르에 비해 슈팅은 그다지 빛을 보지 못하는 실정이다.

최근에 코나미의 신작 액스레이가 새로운 스타일로 등장하기는 했으나 난이도가 너무 쉽고 스테이지수도 적어서 실망만을 안겨주었다.

그러나 근래 발매된 플라잉 히어로즈(92, 소펠)는 귀여운 캐릭터와 참신한 구성으로 권하고 싶은 게임이다.

게임과 컴퓨터 애니메이션 접목 시도

김명수

1953년 5월 23일 출생. 만 39세. 충남 성환 출신. 만화제작 8년 경력으로 KBS에서 삽화를 그리다가 현재는 조그만한 사무실에서 컴퓨터 만화와 게임 애니메이션을 연구 중.

컴퓨터에 만화를 정착시키려는 일념으로 고집스럽게 외로운 길을 걸어왔던 김명수. 그가 최근 게임과 애니메이션 접목을 시도, 국내 게임 애니메이션 분야의 개척자 길을 걸으려하고 있다.

—컴퓨터 만화를 시작하시게 된 동기는?

만화를 시작하고 처음에는 방송국에서 삽화를 그렸는데, 친한 선배 한 분이 외국에 나갔다 와서 컴퓨터 만화에 대한 말씀을 전해주었습니다. 당시에는 국내에 컴퓨터 보급이 활성화되어 있지 못했고, 방송국에서도 중요성을 못느끼고 있을 때였죠. 그때 선배의 권유로 시작하게 되었습니다.

—한국PC통신 하이텔에서 컴퓨터 만화를 본적이 있는데…

「허병순의 전쟁과 평화」와 「허병순의 일기」로 12컷에 불과한 사춘기 소녀의 일상을 담은 내용을 통신에 올린 적이 있습니다. 제가 알기로는 약 1천 5백명 이상이 복사한 것으로 보여집니다.

—김명수씨의 최근 작품은 어떤 것 입니까.

최근에는 완전히 만화영화처럼 애니메이션으로 처리한 30초짜리 「동이의 일기」와 크리스마스카드 2종을 제작해 보았습니다. 애니메이션 기법은 현재 컴퓨터의 용량부족으로 많은 그림을 수록할 수는 없지만 컴퓨터 만화를 이렇게도 표현할 수 있다는 가능성을 보여주었다는 점에서 주목을 받고 있습니다.

—국내 만화제작의 환경이 어렵다고 하는데…

만화업계가 너무 인기작가에게만 치중되었다고 할 수 있죠. 만화작가의 수는 많은데 기회가 주어지지 않는 국내 만화업계의 경직된 사고가 문제인 것 같아요. 자유로운 창작의 제한 또한 문제이고요.

—게임과 컴퓨터 만화의 접목에 대해 어떻게 생각하십니까?

게임과 만화는 밀접한 관련이 있다고 생각합니다. 특히 게임 애니메이션 분야는 놀랄 정도입니다. 게임 캐릭터도 훌륭하고요. 아들 녀석이 게임기를 갖고 있기 때문에 같이 즐기곤 했는데 나이 때문인지 게임실력은 형편없습니다. 그러나 앞으로 국내 게임개발 산업이 활발해질수록 컴퓨터 만화는 게임 애니메이션과 결합, 커다란 상업성을 지니게 될 것으로 전망하고 있습니다.

—까치나 둘리등 국내 만화가 몇분이 게임 캐릭터로서 자신의 작품을 제공했는데 앞으로 게임 캐릭터를 그려보실 의향은 없으신지요.

게임을 가만히 보면 섬세한 게임 캐릭터 및 배경에 많은 손길이 간듯한 느낌을 받습니다. 제가 알기로는 일본에서 제작된 게임이 대부분인 것으로 알고 있는데, 많은 분량의 뛰어난 애니메이션 만화에 놀라움을 가질 때가 많습니다. 국내에서도 여건이 갖추어지면 많은 만화가들이 참여, 고수익을 보장받으며 게임산업을 더욱 발전시킬 수있으리라 생각합니다.

—앞으로의 계획은 어떻습니까?

제가 컴퓨터 만화에 대한 초보단계에 있기 때문에 꾸준히 연구를 할 예정입니다. 특히 컴퓨터의 저해상도 범위에서 고화질의 그래픽을 구현할 수 있는 공부도 할 생각이고, 게임산업이 발전되는 추세에 따라 게임과 컴퓨터 만화의 접목을 꾸준히 시도, 국내게임 애니메이션 분야의 개척자가 되었으면 좋겠습니다.

애니메이션 분야의 발전 없이는 참다운 게임한국을 기대할 수는 없다. 폭넓은 애니메이션의 저변확대를 위해 고군분투하는 김명수. 그는 게임한국에 반드시 필요한 베스트 맨중의 한 사람이다.

♥연락처♥
주소 : 서울시 동대문구 장안2동 309-8 장단빌딩 310호
☎ : 249-8541

잠깐만

- 김낙진
- 만29세
- 공주대학 축산업 졸업
- 태연물산 구매부 근무
- 현재 코스모테크 영업부 대리

게임엔진 게임기에 대한 자부심이 대단한 코스모테크 영업부 대리는 용산전자상가에서 가장 바쁜 몇 안되는 사람중의 한명.

—코스모테크에 언제 입사했죠?

: 저희 좌중언 부장님과 같은 회사에 근무하다가, 91년 7월에 입사했습니다.

—게임엔진 게임기의 조이스틱 불량품들에 대해 소비자들의 불만이 있는 것 같은데.

: 저희가 초도물량(게임기를 제작해서 처음 시장에 내보내는 물량)에 대해서 충분한 검사가 이루어지지 않아, 적은 수량에서 문제가 있었던 것은 사실입니다. 그렇지만 현재 시판되는 게임기는 완벽하다고 할 수 있어요. 해외에 까지 수출되는 게임기인데, 문제가 있어서야 되겠습니까?

—코스모테크에서는 게임기만을 시판하고 있는데, 앞으로의 계획은?

: 잘 알 수는 없지만, 구체적인 계획이 구상중인 것으로 알고 있습니다. 기대하셔도 좋습니다.

장정연의 개인신상 지상 공개

성 명	장정연
학 교	중앙대 연극영화과 1년
생년월일	74. 10. 6일생
키	165cm
몸 무 게	43kg
좋아하는 음식	갈비 피자
좋아하는 가수	서태지와 아이들
아끼는 물건	플룻
잠 옷 색	핑크색
출연프로	무동이네 집
장래희망	연극배우

장정연

사진 : 임은성(포토플러스)
모델협찬 : 김성원 ACTOR'S SCHOOL

INTERVIEW

가슴 부푼 대학 초년생

먼저 대학 입학을 축하합니다. 대학생활을 어떻게 보내고 싶으세요?

저도 모든 신입생처럼 대학생활이 굉장히 기대되고 부풀어 있어요. 우선 공부때문에 그동안 소홀히 했던 방송활동도 열심히 하고 싶고, 연극도 많이 보고 싶어요. 또 오늘 「게임챔프」와의 새로운 만남을 통해 게임에 도전도 하고 싶구요.

연기말고 또 잘하는 특기가 있다면?

당연히 노래라고 강력히 주장합니다. 아직 노래방은 안가보았지만 박수받을 자신있어요. 참 저는 플룻도 잘 분답니다.

우리 게임챔프에 대해서는 어떻게 생각하세요?

게임명인이 선택한 신세대 게임전문지! 모르는 사람있을까요? 참, '챔프 화이브'는 「게임챔프」가 매달 5일이 나온다는 뜻이라죠?

93년도에 정연이에게 플롯을 배우고 싶은 사람은 다음 주소로 편지바람.

「유 에프 오」를 찾아라!

「유 에프 오」를 찾아라! 에 대한 애독자 여러분의 성원은 예상을 훨씬 뛰어넘는 것이었습니다. 「유 에프 오」라는 미지의 존재에 대한 애독자 여러분의 호기심은 자연스럽게 게임챔프에 꼭꼭 숨겨져 있는 「유 에프 오」를 찾고 싶다는 의욕으로 나타난듯 합니다.

2월호 「유 에프 오」는 게임챔프 본지 P 70에 출현했습니다. 그러나 보내주신 애독자 카드 중 상당수가 영어 알파벳 「UFO」가 적혀있는 게임챔프 본지 P 55를 적어보내주셨습니다. 한글 「유 에프 오」를 찾아야 한다는 세심한 설명을 드리지 못한 저의 잘못을 인정하는 뜻에서 모두 정답으로 처리해서 추첨을 했습니다. 3월호부터는 반드시 한글 「유 에프 오」를 발견해주시길 바랍니다.

또한 ____페이지____째줄 '유 에프 오' 출현! 이라는 항목도 잘못되었으므로 정정합니다. 올바른 정답표기는 ____페이지에 '유 에프 오' 출현! 으로서 「유 에프 오」가 출현한 페이지만 적어주시면 됩니다.

게임챔프 2월호 「유 에프 오」 당첨자

〈이상 2명 수퍼알라딘보이 게임팩 각 1개〉

* 서울에 계신분은 2월 28일까지 본사로 직접 오셔서 상품을 수령받고, 지방에 계신분은 우송해 드립니다.

〈이상 3명 챔프점수 각 500점〉

게임챔프 3월호 「유 에프 오」!!!

게임챔프 3월호에…

지구에서 50억광년 떨어진 메가투스 별의 제왕 '혼두라'가 비밀 우주선 3대에 30여명의 친위 요원과 나눠타고 지구에 나타났다. 과연 지구에 나타난 '혼두라'의 목적은 무엇인가? '혼두라'는 우주에서 가장 발달된 과학 문명을 이룩한 메가투스 별의 위대한 왕 '메투사'를 무너뜨리고 제왕이 된 인물이다. 게임챔프 3월호 곳곳에 모습을 드러낸 '혼두라'의 우주선 3대. 과연 지구를 찾은 '혼두라'의 목적은 무엇인가? 별로 좋을 것 같지는 않는데…

애독자 여러분! '혼두라'의 우주선 3대를 반드시 발견해서 '혼두라'의 지구를 찾아온 목적을 알아보도록 해요.

이번 게임챔프 3월호 「유 에프 오」는 세 개입니다. 따라서 세 개의 페이지를 모두 표기해 주셔야 합니다. 애독자 엽서에 정답을 표기한 후 15일까지 도착되도록 보내주세요. 추첨을 통해 정답자 2명에 대해서는 수퍼알라딘보이 게임팩 각 1개씩을 드리고, 3명에 대해서는 챔프점수 500점을 드립니다.

이달의 베스트 캐릭터

1. 용호의 권

2. 드래곤 볼Z

3. 소닉 2

4. 화이널 환타지

5. 란마

6. 아랑전설

7. 류

8. 삼국지

9. 드래곤퀘스트

10. 발켄

* 지난달 예상대로라면 마크로스가 올라와야 할텐데… 하지만 브로마이드를 받은 독자들은 모두 발켄을 지지했다. 그러나 꼴등이다.

챔프클럽

새로운 음식
신상품
비디오●음반
CD●책
가볼만한 곳

새로운 음식

마리온 크레프

얇은 크레프에 아이스크림과 생과일을 듬뿍 말아 꼬냑의 독특한 향과 맛을 첨가한 달콤한 맛, 상큼한 맛의 프랑스 정통 간식 마리온 크레프. 크림에 딸기, 블루베리 잼, 바나나와 땅콩버터를 바르고 아이스크림에 키위, 아몬드 초코렛, 밤, 블루베리 소스를 듬뿍!

우와!! 엄마 저것 나도 사줘!! 잉~~

■발매원 : 마리온 크레프
■가격 : 1,000~1,700원
■문의처 : 551-1052

미니카세트 키키시리즈

■발매원 : 개성
■가격 : 29,000~35,000원
■문의처 : (032) 679-0086

키키와 그의 친구들 게로피, 네꼬, 햄버거를 아세요?

깜찍한 미니시리즈에 놀라운 음질!

등하교길, 여행길, 시험공부할때도 키키와 함께하세요. 주머니속에 쏙들어가는 작은 카세트. 스피커를 따로 달지 않아도 뚜렷한 소리를 들을 수있다.

모양은 모두 4가지이다. AM, FM겸용으로써 좋아하는 친구에게 선물로 잘 어울리는 귀여운 마스코트이다.

신상품

무선 게임기

■발매원 : 수인상사
■가격 : 39,000원
■문의처 : 271-0807

게임을 좋아하는 사람들은 누구나 게임을 하다 보면 길고 거추장스러운 게임기의 선에 대해서 불편을 느낄 때가 많을 것이다. 또 게임을 마치고 나서도 그 선을 정리하기가 무척 귀찮을 것이다. 이런 단점을 보완하기 위해서 '무선 전화기'와 원리가 같은 '무선 게임기'가 나왔다. 먼 거리에서 무선으로 게임을 즐길 수 있다는 새로운 장점을 갖고 태어난 이 게임기는, 패밀리용으로 42게임이 내장되어 있다.

오색 폭죽

■발매원 : 알파 문구센타
■가격 : 400원~1,000원
■문의처 : 752-0096

졸업, 입학등을 축하할 때 좀 더 즐거운 분위기를 만들 수 있는 폭죽. 단 사람을 향해서 사용하면 안되요! 자, 그럼 약속!! 하늘 땅,별, 땅, 가께별 땅……

호각 볼펜

앗! 큰일이다!! 치한이 나타났다!! 이런 때를 대비해 목에 걸 수 있는 호각 볼펜을 마련해 두기바란다. 볼펜과 호각을 같이 쓸 수 있어 편리.

■발매원 : 서문사 (종합문구센타)
■가격 : 500원
■문의처 : 755-5727

비디오

란마 1/2

■발매원 : 명보시네마 발매중
■가격 : 1,500원 대여
■문의처 : 446—6630

타카하시 루미코 원작의 '란마 1/2'이 대영 팬더를 통해 더빙판으로 출시 되었다. 이번에 출시된 시리즈는 TV물로 코믹스판의 오리지널 스토리 그대로인데 란마 주제가를 이용한 노래방도 수록되어 있는 등 이식이 매우 잘되어 있다. 성우기용에 문제점이 지적되기도 했으나 대체적으로는 편집이 잘됐다는 평을 받고 있다. 주인공인 사오 토메 란마는 중국의 '여자천'에 빠져 여자로 변하는 곤욕을 치르는 쿵후 소년이다. 란마의 주위에 료가, 샴프, 아카네등이 가세하여 일대 폭소극을 보여준다. 지난 한해 일본의 애니메이션물중 제일의 인기를 끈 작품으로, 현재 국내에서도 절찬리에 대여중이다.

지구는 초록별

■발매원 : 챔프영상
■2월초 출시예정
■가격 : 1,500원 (대여)
■790—0361

제35회 뉴욕 페스티발 만화영화 부분에서 동상을 탄 〈지구는 초록별〉은 깔끔한 색채와 건강한 주제가 돋보이는 우리나라의 어린이 만화영화. 이 만화영화는 92년 대한민국 영상음반상을 탄 작품이기도 하고 SKC 각본상 수상작이기도 한 우수한 작품이다. 영화의 스토리는 컴퓨터 게임을 좋아하는 개구장이 소년 '힘찬'이가 지구의 환경을 보전하기 위해서 300백년 후 미래에서 온 푸른별 수호함을 타고 미래 세계에서 활약을 펼치는 내용이다. 우리나라의 만화영화라는 자부심을 누릴 수 있는 아주 훌륭한 작품이다.

바스타드 (암흑의 파괴신)

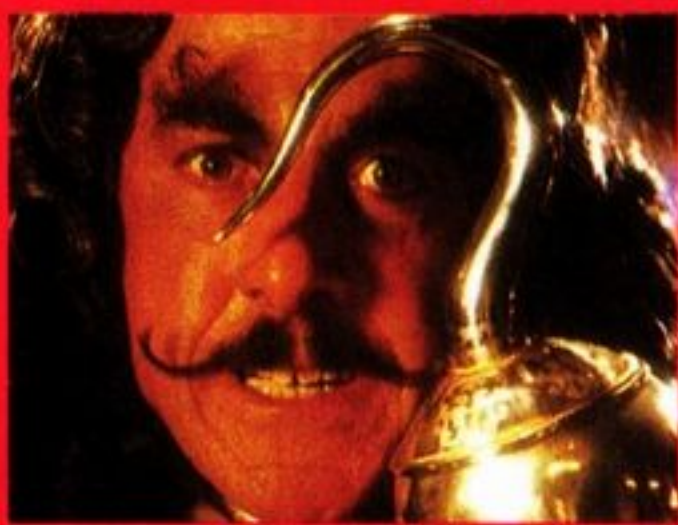
"최악의 핀치입니다 봐 주세요"라는 문구를 필두로 비디오판 바스타드 제3탄이 발매되었다. 3탄의 부제는 암흑의 파괴신으로 이제까지의 것들을 능가하는 과감한 액션을 보여주고 있다. 화염마신 이프리트와의 사투가 전회에 이어서 전개되며 전회에서는 사천왕의 한 사람, 닌자 마스터-가라가 D.S의 상대였지만, 이번에는 강적을 앞에둔 D.S에게 주문을 사용할 힘은 이미 남아 있지 않다…D.S 최대 최악의 핀치!!

■발매원 : 파이오니아 LDC
■2/10일 발매
■가격 : 4,500엔

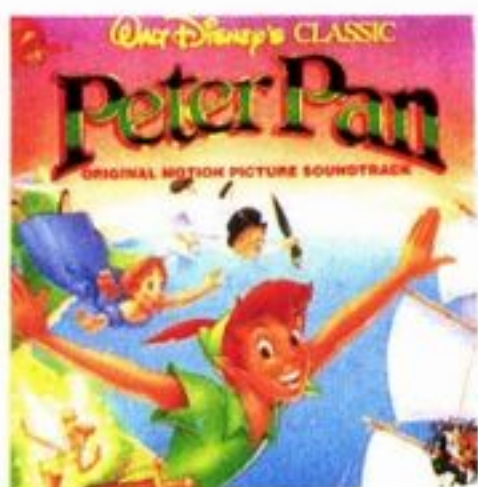
배트맨 2

■발매원 : SKC
■2월초 출시예정
■가격 : 1,500원 (대여)
■756—5151

이미 영화로서 우리에게 친숙해진 '배트맨'이 비디오로 출시될 예정이다. 수퍼패미컴용 게임으로도 조금 있으면 우리에게 선보일 '배트맨 2'는 게임을 좋아하는 『게임챔프』 독자 여러분이, 게임을 잘 풀기위해서도 한번은 꼭 봐야 할 작품이다. 놀라운 하이테크의 특수효과와 상상을 초월하는 제작기술, 빠른 템포로 전개되는 화면 등 어디하나 나무랄데 없는 작품이다. 또 그룹 '프린스'의 음악도 이 영화를 더욱 실감나게 할 것이다. '캣 우먼'의 잔인함과 아름다움은 영화를 더욱 흥미있게 하는 요소이다.

후크

명작 〈피터팬〉이 스티븐 스필버그 감독의 뛰어난 마술 세계에서 다시 태어났다. 영원한 어린이의 영웅 〈피터팬〉을 온 가족이 둘러 앉아 감상할 수 있는 좋은 기회이다. '칵테일'의 자폐증 환자에서 악당 후크로 변신한 더스틴 호프만. 피터팬에는 로빈 윌리암스등 배역진도 초 호화판이다. 이 영화를 보고나면 역시 스필버그다!! 라는 생각이 들 것이다.

■발매원 : 우일영상
■2월초 출시예정
■가격 : 1,500원 (대여)
■511—1302

음반

피터 팬

■발매원 : 서울음반 ■발매중 ■가격 : 5,000원 ■문의처 : 786—4521

이미 만화영화와 연극에서 우리들에게 익숙해진 '어린이들의 영웅' 피터팬이 음반으로 나왔다. 당대 최고의 작곡가들이 만들어낸 이 음반은 여러분의 마음속에 희망과 용기를 줄 것이다. 〈이상한 나라의 엘리스〉에 이어 콤비를 이룬 '새미칸과 새미페인'은 사오십년대의 맹활약을 했던 작사, 작곡가로서 작사가인 칸은 프랭크 시나트라와 빙 크로스비의 히트곡에 가사를 써주었으며, 오스카상과 그래미상을 수상한 바 있다. 페인 역시 영화음악가로 수차례 오스카상을 수상한 경력자이다. 이들의 곡은 메인 타이틀인 〈시온 스타 투 더 라이트 : Seond Star To The Right〉를 비롯하여 신나는 멜로디의 〈유 켄 플라이! : You Can Fly! You Can Fly…〉, 부드러운 발라드곡인 〈유어 마더 앤 마인 : Your Mother And Mine〉 해적들의 신나는 합창인 〈어 퍼래트 라이프 : A Pirate's Life〉등의 음악이 수록되어 있다. 또 경쾌하고 재미있는 합창곡 〈폴로잉 더 래더 : Following The Leader〉는 디즈니의 구성작가 어드만 페너와 올리버 윌리스의 작품이다. 곡들이 짧은 탓으로 카세트, LP 모두 A, B면에 2번씩 동일하게 수록되어 있다.

THE BLUE (더 블루)

청소년에게 폭발적인 인기를 얻고 있는 두 사람의 스타 '손지창과 김민종'이 서로 합작 앨범을 냈다. 타이틀 이름은 'THE BLUE'(더 블루). "뭔가 새로운 시도를 하고 싶어 이 음반을 만들어요!!"라는 이 두 사람의 말처럼 정말 색다른 앨범인지 궁금하다. 이 앨범의 가장 큰 특징은 '손지창, 김민종'의 듀엣 앨범이라고 하는 점이다. 최고의 인기를 구가하고 있는 이 두사람의 만남은 정말 매력 만점 이다. 또 하나의 특징은 이미 일본과 미국에서는 발매되고 있는 손바닥 보다도 작은 크기의 CD인데, 이 CD도 이들의 이미지를 나타내는듯한 느낌을 들게한다. 이 CD는 길죽하고 납작한 겉포장으로 포켓에 쏙 들어갈 정도로 작고 가벼워 휴대하기도 무척 간편하다. 또 미국에서 막 공부를 하고 돌아온 젊은 사진작가 김곤수씨가 '손지창, 김민종'과 일주일 생활을 같이하면서 사진기에 담은 생생하고, 밝은 사진첩이 만들어져 LP에 각기 선보이게 된다.

■발매원 : 서울음반 ■발매중
■가격 : 6,500원
■문의처 : 786—4521

CD

랜드 스토커 황제의 보석

■발매원 : 빅터 음악산업
■해외 발매중
■가격 : 2,500엔

메가드라이브로 발매되어진 『랜드 스토커』의 배경음악이 CD로 일본에서 발매되었다. 이 CD는 『랜드 스토커』에 내장되어 있는 곡을 신디사이저로 믹싱해 새롭게 구성되었는데 게임을 통해 들었을 때와는 전혀 다른 분위기를 느끼게 한다. 이미 이 CD를 소유하고 있는 사람은 혼자만 듣지말고 친구에게도 꼭 한번 들려주시기를…

화이널 환타지

■발매원 : NTT
■해외발매중
■가격 : 3,300엔

화이널 환타지 V.의 환상적인 음악이 CD로 발매 되었다. 이미 이 게임을 클리어한 사람은 환타지 음악의 우수성을 익히 알고 있을 것이다. 게임을 전혀 모르는 사람이 들어도 반할정도의 이 음악이 CD를 통해 여러분의 귀에 더욱 생생하게 전달될 것이다. 이 CD에는 화이널 환타지 V에 있는 모든 곡들이 수록되어져 있다.

책

둘리를 찾아라!

■발매원 : 바른사
■가격 : 5,000원
■문의처 : 512—3217

도서출판 바른사에서는 「뒤죽박죽 옛날 기억속으로의 모험」, 「금나와라 뚝딱」에 이어 우리 어린기억에 생생한 둘리를 소재로 숨은 그림 시리즈를 발간했다. 이책의 특색은 무관심해 버릴 수있는 역사와 역사속의 인물을 이미지화해서 엮었다는 것이다. "희동이 아버지, 둘리를 돌리도!"

재미있는 퍼즐여행

오래전부터 미국, 유럽등의 선진국에서 널리 이용된 교재로서 도서출판 팬더북에서 한국 실정에 맞는 퍼즐 내용과 게임 형식을 도입해 출간하였다. 골치아픈 수학 방정식이 아닌 흥미롭고 재미있는 생활 수학을 다루어 복잡한 현대 생활을 참신한 아이디어로 대처해 나갈 수 있도록 하였다. 수학에 자신이 없거나 수학에 겁을 먹고 있다면 자신을 갖게 해줄만한 서적이 될지도 모른다. 여러분도 이젠 퍼즐 방정식으로 수학에 친근감을 키우도록하자.

■발매원 : 팬더북
■가격 : 3,800원
■문의처 : 927-7704

시뮬레이션 게임모음집

IBM게임 보유자를 위해 에스컴에서는 시뮬레이션 게임의 정수만을 모아 모음집으로 출간하였다. 이 모음집은 가장 깊은 재미를 갖고 있다는 시뮬레이션게임 만을 모아 신세대 게임층은 물론 일반인들도 쉽게 즐길 수있도록 하였다. 또한 이 모음집은 게임 화면과 함께 스토리전개등을 상세히 설명하였다. 구성은 삼국지, 수호지, 징기스칸, 황제, 노부나가의 야망, 대항해 시대순으로 구성되어 역사를 공부하는 데도 많은 도움이 될 것이다.

■발매원 : 에스컴
■가격 : 6,000원
■문의처 : 780-7891

가볼만한 곳

모터싸이클 경기장

스타트 출발! 이런 묘기의 연출도 볼 수 있다.

시동을 걸고 광활한 대지를 달리자! 자, 스타트!!

이곳에 가면 분명히 흥분의 도가니속으로 빠질 것이고, 거친 대자연에 도전하는 초인간적 묘기가 창출되는 것이다. 게임으로만 느낄 수있었던 스릴과 액션을 생동감 넘치는 박력의 세계로!

흔히 외국의 경기종목으로만 알고있었던 모터싸이클 경기는 실제 우리의 가장 가까운 곁에서 스타트준비를 하고 있었다. 한국모터싸이클은 협회를 중심으로 전국 각지역에 250여명의 동호인을 구성하고 있다. 특히 이들은 전문적 싸이클선수가 아닌 순수한 동호인으로서 앞으로 우리나라의 건강 레저 스포츠로서 각광을 받을 것으로 전망된다. 장소는 용인자연농원 중문 주차장에 전용경기장을 마련하였고, 경기인은 물론이고 연령제한 없이 관람가능토록 하였다. 입장료 공짜~, 열기도 꽁짜~. 게임은 년간 6회를 가지며 이외에도 비계획경기로서 수차례가 열린다. 또한 초보자도 일정한 교육과 테스트에 통과하면 선수증이 발부된다. 특히 125cc부문 경기에서는 17세이상도 참여 가능하다.

■경기종목
1. 로드레이스 경기 2. 트랙레이스 경기 3. 모터크로스 경기 4. 랠리 경기 5. 트라이얼 경기

■93년도 예정경기
4, 5, 6, 7, 9, 10월 외에 각종 승인경기

■문의(경기연맹)
263-0080, 269-9794

■교통편
수원, 용인, 용산에서 용인자연농원행 버스

종합 문구백화점

한국의 미래를 설계하는 우리 청소년들의 필수적인 무기는 문구임에 틀림 없다. 교육의 전당을 전투 스테이지라고 본다면 문구는 필살무기에 속하지 않을까?

'알파문구센터'. 게임챔프는 졸업과 신학기를 맞이하는 독자들을 위해 블랙홀의 문을 두드렸다. 자칫하면 일반 문구점으로 착각할 수있으나 전국14개의 지점망을 갖고있는 거대 문구 백화점이다. 상품은 국내 최대보유를 자랑하며 기존의 문구류부터 최신 상품까지 다양한 상품층을 이루고 있다. 남대문 시장입구에 위치하며, 이

문구점을 찾는 손님들로 문전은 장사진을 이룬다. 특히 원가의 30%를 할인한 가격으로 판매하므로 값싸고 양질의 문구를 구입할 수가 있다. 써비스도 만점, 문구점 누나 미소도 만점.

■알파문구 센타
■752-0096

다트점 (만물사)

남대문 주위를 두리번 거리면 여러분의 심장을 꿰뚫는 로빈훗이 등장한다. 오늘도 다트 사냥에 나선 그는 국내 최고의 다트전문가(대표 : 양동호). 다트상품만을 가지고 15년이라는 끈질긴 고집를 자랑하는 이 상점은 종이보드, 콜크다트, 섬유질 다트등 총 20여종류의 다트을 선보이고 있다(보유량도 국내 최대). 가격은 20~30% 할인된 가격으로 판매하며 부속품도 일절 취급한다.

모두 국산화에 성공하여 외화를 낭비하지 않고 즐거운 레저 스포츠를 즐길 수가 있다고 한다.

여러분!! 다트화살은 다트에만 사용합시다!

■판매원 : 다트점(만물사)
■문의처 : 757-2861

인기 캐릭터를 그리자

챔프화이브!

게임 시나리오 공모전에 캐릭터를 그리느라 고생을 많이 했을 것이다.

만화그리는 법을 배우면 훨씬 쉽게 그림을 그릴 수 있다. 하지만 피나는 노력을 하지않으면 안된다. 우선 미술 도구를 준비한 후 하비 스페이이스를 차근차근 읽어내려 가자.

1. 미술도구

도구1
펜, 테크니컬 펜(로터링 펜),
샤프, 연필, 타자 지우개, 붓펜

도구2
자, 운형자, 지우개판, 자유 곡선자,
제도용 잉크, 화이트, 컴퍼스, 칼

2. 작업 착수

펜으로 밑그림을 그린다.

깨끗하게 잉킹작업을 한다.

작업순서

구상 → 밑그림 → 잉킹 → 색칠 → 그림자표현

① 샤프, 연필, 지우개, 자 등을 사용하여 밑그림을 그리자.

② G펜, 테크니컬 펜, 붓펜, 운형자 등을 이용하여 깨끗하게 원본 위에 그림을 다시 그리자.

③ 물감, 포스터칼라, 스크린톤지 등을 사용하여 색칠을 하자.

④ 완성되면 친구들에게 자랑을 한다.

3. 취미로 배우는 만화

국내에는 만화를 가르쳐주는 전문 학원이 많이 있다. 서울에만도 8개 정도가 있기 때문에 가까운 지역에서 배우는 것이 좋을듯 싶다.

그곳에서는 시간별로 체계적인 강의를 받을 수 있으며 기존의 유명한 만화가들과 만날 수 있는 기회도 가질 수 있다.

어떻게 재미있는 만화를 그릴까!

그렇지 이렇게 쓱쓱…

해… 이정도면 폼이 나는군!

마스크 좀 벗고 강의 받으면 안되겠니…

소말리아를 돕자.

4. 캐릭터 그리신분

주 소 : [illegible]
이 름 : 박성일

5. 만화 교육기관

전화번호 : 244-1621
이 름 : 제일만화예술원

알려 드립니다!

자신의 재미있고 유익한 취미를 다른사람에게 소개 시켜 주시고 싶으신 분은 아래 전화로 연락해 주세요.
☎ 702-3211 하비 스페이스 담당자앞

가족적인 분위기를 연출해 드립니다

출동

신일중고 바로 앞. 수유전철역 바로 곁에 위치한 게임종합센타－광산컴퓨터－에서 고향의 포근함 같은 사랑을 나누어 준다는 정보를 꿈속에서 입수. 과연 그럴까? 인상좋은 아저씨, 아줌마가 선물을 아이들에게 나누어준다… 공짜로. 출동! 순간이동 뾰뿅!(?). 좀 이상한데. 다시 한 번 뽀!(?). 으잉…또 다시 한 번 뿅! 그렇지.

아이들이 좋아서 완구와 게임을 시작했고, 도봉구의 게임 매니아들에게 좋은 게임을 전해주기위해 노력하고 있다는 고창열 아저씨(만47세)

아줌마, 아저씨가 함께 운영

대로변에 위치. 쉽게 찾을 수 있다. 깨끗한 바깥 디스플레이가 매장을 시작한지 오래안된 것 같은데 챔돌이가 도봉구에 처음 출현한 만큼 믿음직스럽게 보여줘야지. 정확하게 찾아 왔군. 포근한 인상의 아저씨, 아줌마를 본 순간!!! 챔돌이 마음은 떨려오네…

안녕하세요. 저는요 게임챔프에 귀속된 챔돌이라고 해요. 제가 인사를 받기보다는요 사랑받고 싶어요!

전통의 게임매장

광산컴퓨터를 알만한 사람은 다안다. 십여년 전부터 수유리 광산슈퍼 내에서 완구매장으로 어린이 관련사업을 시작, 게임기의 시초라 할 수 있는 액정게임을 취급한 이래 현재에 이르기까지 도봉구 어린이들에게 끊임없이 게임의

게임종합센타

진수를 전해주었다. 지역 게임문화의 산 증인이라고도 할 수 있지. 2년전 광산슈퍼의 큰 불로 인해 많은 피해를 입기도 했지만, 곧 재기. 더욱 알찬 게임 전문매장으로 탄생, 두달전 이곳으로 옮겨왔다. 아~ 그래서 선물로 수건을 나누어 주고 있었구나.

도봉구 게임 매니아들 돈 절약 하세요!

14평의 넓은 매장에 가득한 게임 관련물품. 게임에 관련된 모든 것이 있다고 자신하는데, 챔돌이가 꼼꼼이 확인한 결과 사실. 심지어 애플 게임을 비롯 MSX 게임도 무려 1,000여종이나 갖추고 있다. 새로나온 게임에 대한 사장님의 열정도 엿볼 수 있는데 [신종게임 = 광산컴퓨터]라는 등식을 몰래 적어주기도. 또한 도봉구의 게임 매니아들이 돈을 벌 수 있다는 말에…챔돌이 귀가 번쩍! CD게임과 롬팩게임, IBM PC 게임의 게임을 사기 위해 굳이 용산전자상가에까지 나갈 필요가 없다고. 하긴 그래~ 그렇지만 가격은 어떻게 되나요? 으잉? 또다른 등식을 적어주시네 [용산전자상가 가격 = 광산컴퓨터 가격]

김정자 아줌마(만44세)는 찾아오는 아이들이 항상 친자식처럼 느껴진다며, 게임을 직접 골라주기도 한다

공부도 열심히 해야 돼요~

가족적인 분위기

사장님. 찾아오는 게임 매니아들을 위해 좋은 특전을 말씀해 주시죠? 없다고요! 사장님 죄송합니다. 잠깐! 좋은 특전이 무슨 필요가 있나고요. 가족적인 분위기에서 값싸게 물품을 전해주면 되지않나고요. 그렇네. 특히 사장님의 두 자녀는 어려서부터 게임을 즐기면서 자랐는데, 올해 장녀가 이화여대에 합격했다나. 사장님 축하드립니다. 꼭 그래서만은 아니지만 찾아오는 게임 매니아들을 더욱 사랑으로 맞이한다고. 챔돌이. 아예 이곳에서 눌러 붙어있을라요…

억울한 일을 호소하십시요!!

혹시 애독자 여러분은 게임 생활을 영위하시면서 억울한 일을 당하신적은 없습니까. 알게 모르게 다가오는 많은 모순과 문제점들에 대해 밤늦도록 깊은 고뇌를 하신적은 없으신지요. 그 대상은 게임에 관련된 모든 것들이 포함됩니다. 대기업에서 동네 가판 매장에 이르기까지 특정 게임유통업체에 대한 것도 좋고, CD부터 재믹스에 이르기까지 특정 게임관련물품에 대한 것도 좋습니다. 물론 눈에 보이지 않은 대상 등 실로 그 범위는 광범위하고 다양한 대상들이 존재합니다.

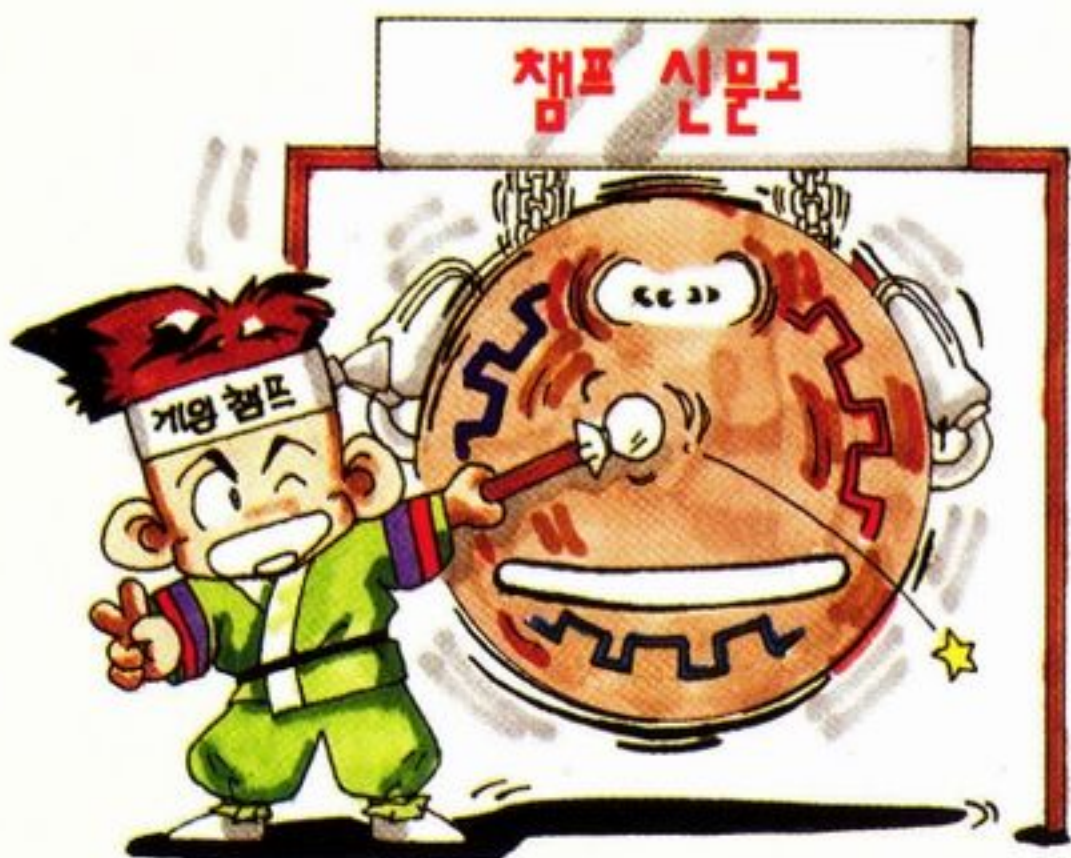
챔프 신문고!

이제 애독자 여러분은 억울한 일이나 문제점들에 대해 홀로 고민할 필요가 없습니다. 챔프 신문고가 시원한 해결책을 찾아드리기 때문입니다. 날카로운 고발과 정확한 비평으로 전국의 수많은 애독자 여러분과 함께 대처해 나갈 수 있기 때문입니다. 챔프 신문고는 국내 게임산업의 발전을 위해서 힘차게 울려집니다. 지금 곧, 관제엽서를 이용해서 챔프 신문고를 두들겨 주십시요!

챔프 신문고 울리는 방법

1. 관제엽서를 산다. (또는 있는 것을 사용한다, 또는 빌려서 사용한다)
2. 챔프 신문고를 울릴 내용을 가능한 상세히 적는다.
3. 이름, 주소, 전화번호를 적는다.
4. 우체통에 넣는다.

＊발표된 내용은 챔프점수를 드립니다.
＊본인이 원하지 않을 경우 보낸 이의 신분을 밝히지 않습니다.

(이름 및 주소 발표를 원치 않는 애독자는 관제엽서에 이름 비공개라는 말을 적어주십시요)

이달의(제4회) 보너스 환상퀴즈
문제 : 소닉Ⅱ에서 테일즈의 본명은
무엇일까요?
* 이 문제의 정답을 애독자카드에 적어 2/28일까지 보내 주세요.
정답자 중 10명을 추첨해 '챔프점수'를 드리며 그 중 1명에게는 슈퍼컴보이 롬팩을 드리겠습니다.(정답자 발표는 1993년 4월 5일 발행되는 「게임챔프」 5월호를 보세요)
* 제3회 보너스 환상 퀴즈 정답자 발표는 93년 4월호에 게재됩니다.

보너스특급 1

보너스 환상특급은 '게임챔프' 독자들을 위한 보너스제도로서 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'를 모아서 아래 상품의 점수에 해당되면 멋진 선물들을 가지고 갈 수 있는 코너입니다. 게임을 사랑하는 여러분들이 필요한 물건을 '보너스 환상특급'을 통해서 무료로 얻을 수 있는 획기적인 코너입니다!

보너스특급 2

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 오시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 1부를 증정해 드립니다.

보너스특급 3

또! 또! 한가지!! '게임챔프'에서 드리는 멋진 선물!!!
게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있습니다!(필요한 카드끼리 교환도 가능) 또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓를 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'를 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프 오셔서 선물을 타 가세요.(수도권 외 지역은 우송해 드림) 상품은 240점부터 드리겠습니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면 「게임챔프」 안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡으세요', '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 1,000점을 드립니다. 부디 행운이 당신에게로…

단, 챔프티켓의 유효기간은 발행일로부터 1년입니다.

240점 인기 게임 캐릭터 모음 스티커

1,500점 각종 게임 캐릭터 팬시노트

2,000점 오리지널 캐릭터 인형

3,000점 패밀리 최신 게임팩

3,500점 굳보이 게임기 또는 터보죠이스틱

4,000점 메가드라이브 롬팩, 셀렉터, 또는 오리지널 인기 게임 음악 CD

'크로스 퍼즐 게임' 연재 개시

「게임챔프」에서는 그간 애독자 엽서중 '크로스 퍼즐' 코너를 신설해 달라는 내용이 많이 포함되어 있어 3월호부터 새로운 코너를 실시하기로 했읍니다.

'크로스 퍼즐'은 게임에 관련된 사항을 중심으로한 독자들의 응모 퍼즐내용 중, 엄정 심사를 통해 선정 하기로 했으며 선정된 '크로스 퍼즐'은 매월 본지에 소개됨과 동시에 수퍼 알라딘보이 롬팩를 드립니다. 또 매달 실시되는 크로스퍼즐의 정답을 관제엽서에 붙이거나 새로 적어 보내주시면 그중 정답자를 선정해 1명에게는 수퍼 알라딘 보이 롬팩과 9명에게는 챔프점수를 드리겠습니다. 애독자 여러분의 많은 응모 바랍니다.

〈제1회〉 크로스 퍼즐게임

마감 : 93년 2월 28일까지
당첨자 발표 : 「게임챔프」 5월호

♣ **문제를 내주신 분** :
홍인균/

수퍼 알라딘보이 롬팩 1개를 드리겠습니다.

〈제1회〉 크로스 퍼즐 게임

〈가로〉

1. 드래곤 퀘스트 시리즈에서 꼭 필요한 주문으로, 마을간 이동할때 사용되는 것은?
2. 스트리트 화이터 시리즈, 천지를 먹다 등을 만든 일본의 게임 제작회사는?
3. 화이널환타지5의 세실을 뭐라고 부르는가?
6. 드래곤볼에 나오는 오공, 베지타, 트랭크스는 ○○○○이다.
8. 우리가 어렸을때 본 만화에 나오는 로보트 ○○○ Z, 그레이트○○○, 오락에도 등장 했다.
10. 수퍼패미컴 게임 신젤다의 전설 부제는 신들의 ○○○○○이다.
11. 나이트는 우리말로 무엇인가?
12. 게임의 데이타를 저장하는 것을 게임 용어로 무엇이라 하는가?
15. 화이널 환타지4 시리즈에서 가장 중요시되는 보석 이름은?

〈세로〉

1. 메가CD 게임인 '루나더 실버스타'의 여주인공 이름은?
2. 패밀리, 수퍼 패미컴 명작 시뮬레이션 축구 게임의 이름은 ○○쯔바사이다.
3. 여주인공을 영어로 말하면? 드래곤 퀘스트5의 비앙카.
4. 듀오용 게임인 코즈믹 환타지3의 주인공 이름은?
5. 삼성 전자의 수퍼 알라딘 보이의 세가 오리지널 게임기명은?
6. 메가 드라이브의 게임, 12메가 시뮬레이션식 전투 RPG, 샤이닝 앤드 다크니스의 후속작.
7. 게임에서 도구를 뜻하는 단어.
8. 롤플레잉에서 빼놓을수 없는 요소. 브레이즈로 대변된다.
9. 화이널환타지5에서 자연의 힘을 이용해서 적을 공격하는 직업.
12. 수퍼 알라딘 보이는 원래 일본 ○○사의 제품이다.
13. 용호의 권에서 주인공의 동생은?
14. 드래곤 퀘스트 시리즈에서 등장하는 적으로 엄청난 경험치를 주는 적은 ○○슬라임이다.

축하합니다

제2회 보너스 환상퀴즈 정답자 발표
정답 : 다크나이트

이상 9명은 챔프점수 300점

5,000점 수퍼패미컴 최신 팩 또는 수퍼패미컴용 마우스

7,000점 미니컴보이 게임기 또는 바코드 게임기

12,000점 핸디 겜보이 게임기

27,000점 PC엔진 듀오

15,000점 PC엔진 또는 메가드라이브(수퍼겜보이) 게임기

20,000점 수퍼패미컴 (현대 수퍼 컴보이) 게임기

24,000점 게임 전용 모니터

28,000점 원더메가 게임기

틴틴

▲허재우 (점수 200점)

▲김성준 서울시 노원구 (점수 700점)

▲고일준 (점수 200점)

▼이준혁 851-64호

▲남기봉 (점수 150점)

▼조영철 점수 100점)

▲김영진 부산시 해운대구 (점수 300점)

▲나승준 85-4 (점수 150점)

《이러쿵 저러쿵》

나라별 게임표어

미국=게임챔프가 너를 위해 무엇을 해줄 것인가를 묻지말고 네가 게임챔프를 위해 무엇을 할까를 생각하라,

프랑스=나는 게임한다, 고로 생각한다.

영국=게임이냐, 엔딩이냐 그것이 문제로다.

그리스=네 게임실력을 알라!

▲이훈 308동 20

* 이난은 여러분들이보내준 4컷만화와 게임 관련 캐릭터의 그림, 꽁트, 주위의 일등을 선정 게재하고 있습니다. 많은 참여를 부탁드리며 여러분의 성원에 감사드립니다.
* 반드시 관제엽서를 이용해 주세요. 이름과 주소가 명기되지않아 탈락한 분도 많으니 꼭 적어 보내주세요!

내가 만일 게임챔프 편집장이 된다면

(이건 만일 이니까 만일은 만일이다,)

1.우선 일러스트를 대폭 늘리겠다.
2.애니메이션 비율을 7 : 3 또는 8 : 2로 하겠다.
3.외국 애니메이션사와 협약을 맺겠다.
4.년 2~3회 게임챔프 주최의 행사를 열겠다.
5.만화도 다루겠다.
6.특별 부록을 더 좋은걸 주겠다.
7.크기를 늘리겠다.
8.챔프도 최고가 되고 나도 최고가 되도록 노력하겠다.

▲김기헌 (점수 100점)

▲남현욱 부산시 동래구

베지타 의 초변신.

▲이시영 (점수 100점)

➤장재홍 서울시 서초구 (점수 500점)

▲홍승원 (점수 500점)

제4회

게임개발 이렇게 합니다

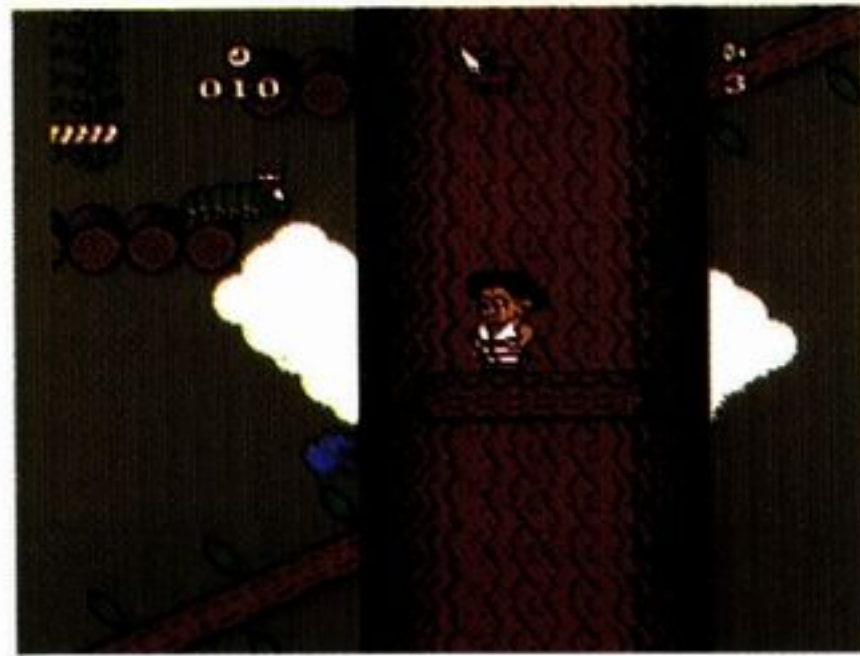
필자 : 열림기획 구은중

지난호에서는 캐릭터 그래픽과 백그라운드 그래픽에 대해서 알아보았다. 이번에는 파레트와 스크롤의 개념, 기본 프로그래밍 알고리즘에 대해 알아본다.

파레트(PALETTE)

여러분은 유화(미술장르의 일종)를 그릴 때 사용되는 파레트를 기억할 것이다. 한 파레트는 여러 비어있는 작은 공간으로 나뉜다. 그 작은 공간에는 색이 미리 정해져 있지는 않다. 물감으로 그 곳에 채워 넣어야만 무슨 색의 공간이라고 말할 수 있는 것이다.

마찬가지로 게임 그래픽에서의 파레트 개념도 거의 비슷하다. 파레트에 넣을 컬러는 대부분 빛의 3원색[Red(빨강), Green(녹색), Blue(빨강)]의 조합을 결정하여 선택한다. 단계가 커지면 색이 밝아진다. R, G, B의 단계가 동일하면 회색(R7, G7, B7이면 흰색, R0, G0, B0이면 검은색), R, G가 강하면 노란색, R, B가 강하면 보라색, G, B가 강하면 청록색 계통의 컬러가 된다.

하지만 컬러가 R, G, B의 단계가 아닌, 절대수치로 지정되는 경우도 있다. 패밀리의 경우는 파레트의 총 갯수와 하나의 파레트에 구분되는 컬러 수, 전체 R, G, B의 조합이 타켓에 따라 각각 다르다. MD 경우에는 16색짜리 파레트가 4조가 있고 R, G, B의 조합단계가 8개씩 있다. 그러므로 8*8*8=512. 총 512가지의 컬러가 있다. 그러므로 512색 중 한 파레트에 16색씩을 지정할 수 있고, 이 파레트가 4개가 있다는 뜻이다.

패밀리 기종은 4색짜리 파레트가 캐릭터에 4개, 백그라운드에 4개가 지정되어 있다.

스크롤(SCROLL)

스크롤이란 캐릭터가 화면에서 이동하는 것과는 달리, 화면 자체가 상하좌우로 이동하는 것을 말한다. 스크롤은 크게 S/W(소프트웨어)스크롤과 H/W(하드웨어) 스크롤로 나뉜다.

1) S/W 스크롤

S/W 스크롤은 H/W의 기능으로 스크롤이 지원되지 않을 때, S/W에서 가상적으로 실현시켜 주는 것이다. 화면이 이동하면 이동한 좌표대로 패턴 네임 테이블의 처음부터 데이타를 재기입해 주어야 한다. 이렇게 하면 속도가 떨어지든지, 스크롤 단위가 8도트 단위로 뚝뚝 끊기든지 하는 부작용이 생긴다.(MSX기종에서의 스크롤을 생각하면 이해가 빠를 것이다)

2) H/W 스크롤

H/W 스크롤은 H/W에서 강제로 화면주사의 위치를 바꾸어 줌으로써 행해진다.

스크롤을 한 뒤에 새로 보일 부분만을 기입해주면 되므로 속도가 빠르고 부드럽게 된다. 또한 화면 몇장이 연속적으로 이어져 있는 경우에는 미리 데이타를 기입해 놓고 스크롤만 시키면 되므로 새로이 데이타를 기입해 주지 않아도 된다. IBM의 VGA카드나 MSX2의 그래픽 모드에서는 H/W에서 상하 스크롤 지원이 되지만, 좌우 스크롤은 지원이 되지 않는다.

패밀리 기종에서는 상, 하, 좌, 우 모두 1 DOT의 하드 스크롤이 지원된다.

기본 프로그래밍

게임을 개발할 때 프로그램 언어는 무엇을 사용하는가?

거의 대부분이 어셈블리 언어이다. 다른 언어(C언어나 PASCAL등)를 사용했다해도 그것은 주 골격일 뿐, 중요 부분은 어셈블리 언어가 사용된다. 어셈블리 언어가 많이 사용되고 있는 이유는 무엇일까? 어셈블리 언어는 기계 자체를 직접 제어하기 때문에 속도가 빠르고 세밀한 부분까지도 제

어가 가능하기 때문일 것이다. 아무리 성능이 좋은 다른 언어 컴파일러일지라도 그 기계에 적합하게 짜여진 기계어 코드와 비교해서 속도, 용량 모두 2배에서 100배 이상의 차이를 보인다. 하지만 최근에는 제작기간의 단축을 위해서, 속도를 필요로 하지 않는 부분에 C언어 등을 사용하기도 한다.

대부분의 일반 사용자들은 어셈블리 언어를 어렵게 생각하는데, 필자는 전혀 그렇게 생각하지 않는다. 어셈블리 언어는 어려운 것이 아니라 단순한 조합이라고 느끼기 때문이다. 어셈블리 명령어 하나 하나는 아주 단순하다. 그것을 어떻게 조합하는가 하는 것이 문제이다. 이 부분이 어셈블리 언어를 처음 배우는 사용자의 어려움일 것이다.

또한 초보자들의 공통된 어려움은 CPU마다 각기 다른 어셈블리 언어를 배우려면 시간이 너무 많이 소요되지 않겠느냐 하는 점이다. 그러나 이 문제도 그리 어려운 것은 아니다. 하나의 어셈블리 언어를 습득하면 CPU가 달라지더라도 적응하는 시일이 아주 빨라지기 때문이다. 그러므로 어셈블리 언어를 배우려면 여러 CPU를 생각하지 말고 우선 한가지의 CPU부터 숙달되도록 노력하면 된다.

필자 한마디

게임개발에 대한 연재가 게임챔프에 실린후, 많은 사람들로부터 실제로 게임을 제작해 볼 수 있게끔 예제 프로그램들을 소개해 달라는 문의가 있었다. 이런 문의를 하는 독자들은 어느정도 컴퓨터와 게임에 대한 지식이 있다고 생각한다. 그러나 필자가 게임개발에 대한 연재의 글을 쓰는 주안점은 모든 사람들이 게임개발에 흥미를 갖고, 관심을 유도하기 위해서이다.

물론 연재가 거듭될수록 게임개발의 실질적인 응용부분에까지 도달될 것이다. 게임개발의 기술과 경험은 하루아침에 이루어지는 것이 아니다. 필자를 비롯하여 필자가 알고 있는 대부분의 게임 프로그래머들은 3~8년 정도를 개발현장에서 경험을 쌓고 기술을 터득했음을 이해해주길 바란다. 끝으로 게임 프로그램이나 개발에 더욱 관심이 있는 독자는 필자에게 개인적으로 문의를 바란다.

♥ 연락처 ♥

열림기획 구은중 TEL:704-2038

* 각 타켓의 CPU의 종류를 알아본다.

IBM	MSX	FC	SM 3	MD	SF
80X86	Z80	6502	Z80	68000	65816
16bit	8bit	8bit	8bit	16bit	16bit

FC=패밀리 컴퓨터(컴보이, 슈퍼콤)
SM3=세가마크 3(알라딘 보이)
MD=메가드라이브(수퍼알라딘보이)
SF=슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)

* 1부터 16까지의 합을 구하는 프로그램을 각 CPU로 알아본다.

1) 80X86

```
XOR AX,AX
MOV CX,10H
SUM-LOOP:
ADD AX,CX
LOOP SUM..LOOP
RET
합 : AX
```

2) Z80

```
XOR A
LD B,10H
SUM..LOOP :
ADD A,B
DJNZ DUM-LOOP
RET
합 : A
```

3) 6502

```
LDA #0
STA TEMP
LDX #$10
SUM-LOOP :
CLC
ADC TEMP
INC TEMP
DEX
BNE SUM-LOOP
RTS
TEMP : DS 1
합 : A
```

4) 68000

```
CLR.W D0
MOVE.W #$10,D1
SUM-LOOP :
ADD.W D1,D0
DBRA D1,SUM-LOOP
  RTS
합 : D0.W
```

다음호에는 본격적으로 어셈블리 언어를 사용하여 게임 프로그래밍을 하는 방법을 소개한다.

· 여상민
· 만36세
· 대구고 졸업
· 경북대 농화학과 졸업
· 빙그레 품질관리과 근무
· 현재 동원컴퓨터(부천)사장

—오랜간만입니다. 용산에는 무슨일로?

: 게임관련물품 구입도 있고, 게임시장에 대한 정보를 얻기 위해 용산에 나왔습니다.

—언제부터 부천에서 게임전문매장을 시작했죠?

: 1990년 7월쯤 시작했습니다. 2년조금 지났네요.

—직장생활을 하시다가 게임전문매장을 차리셨는데, 어떤 이유라도?

: 제가 다니던 직장이 경기도 광주에 위치해 있기 때문에 출퇴근 시간이 상당히 오래 걸렸고, 특히 퇴근 시간에 일찍 나오지 못하면 차를 못타는 일이 잦았습니다. 출퇴근 길에 항상 게임전문매장을 지나치는데, 적당한 매장을 차리기 위해 고심하고 있던 저에게 아주 좋은 경험이었던 것 같에요. 특히 제가 아이들을 좋아하기 때문에 결정을 내리는데 큰 어려움은 없었습니다.

—매장운영을 잘하신다고 소문이 났는데.

: 하하. 나름대로 고객관리에 최선을 다하고 있을 뿐입니다. 저희는 게임관련물품과 컴퓨터를 판매하는 것에 그치지 않고, 저희 물품을 사간 고객들에 대해 지속적인 관심을 기울이고 있습니다.

—앞으로의 계획은?

: 최근에 용산 관광버스터미널에 소비자를 직접 상대하기 위한 게임전문소매점을 열었습니다. 앞으로의 계획은 획기적인 시스템을 갖춘 게임유통 전문업체를 갖고자 합니다.

《쌈쌈》

교환물건	쌈쌈조건	연락시간	연락처	이름
DQ Ⅴ	다른 팩으로…	13:00-21:00	02-622-0684	최승준
FC외 팩1개	미니컴보이	19:00-22:00	02-293-5633	조복음
FC외 팩3개	PCE-듀오	21:00-24:00	051-503-4772	박진억
FC외 팩4개	SFC	11:00-14:00	02-865-4062	이호원
FC외 팩4개	SFC	19:00-21:00	02-631-7635	신가홍
FC외 팩4개	SFC외 팩1개	18:00-21:00	02-887-4742	김성권
FC외 팩5개	SFC	19:00-22:00	02-687-7241	황성환
FC외 팩5개	SFC외 팩1개	20:00-22:00	02-797-7021	김종호
FC외 팩9개	MD외 팩1개	18:00-21:00	032-548-2537	강은수
FC외 팩10개	SFC외 팩1개	19:00-21:40	0345- 80-3833	정원교
FC외 팩11개	MD외 팩2개	18:00-21:00	02-332-6759	민경민
FC외 팩15개	MD	00:01-24:00	053-752-1649	최재형
FC외 팩17개	SFC	18:00-21:00	02-602-4339	윤호철
MD	SFC용 팩4개	19:00-23:00	0371- 46-9170	이원홍
MD외 팩1개	SFC	17:00-21:00	02-862-9054	박병주
MD외 팩3개	SFC외 게임팩	9:00-22:00	02-496-8467	장태환
MD외 팩5개	SFC외 팩1개	19:00-21:30	02-414-0978	송준근
MD외 팩7개	SFC외 팩2개	00:01-24:00	0342- 44-6269	이관수
MD외 팩11개	PCE-듀오, CD 2장	21:00-08:00	042-26 -7118	설윤호
MSX2외 게임다수	SFC	18:30-23:00	02-307-4992	권정훈
MSX2외 RGB	SFC외 팩	19:00-21:00	0652-252-2033	김종운
PC엔진	SFC	17:00-19:00	051-781-5505	정용수
SFC	PCE	17:00-22:00	02-488-6029	오남기
SFC	PCE	20:30-22:00	032- 92-6207	조중길
SFC용 팩4개	다른팩으로	00:01-24:00	02-421 0973	곽기혁
서유기월드	도지탄평	18:00-21:30	02-905-4783	안충환
SFC+핸디겜보이	네오지오	19:30-21:30	02-352-9845	박상인

《판매》

판매물건	판매조건	연락시간	연락처	이름
DQ Ⅴ	55,000원	14:00-17:00	0343- 47-5445	김용일
FC외 팩1개	30,000원	10:00-15:00	02-478-8713	김만중
FC외 팩2개	40,000원	18:00-21:00	02-902-5496	정종수
FC외 팩5개	80,000원	00:01-24:00	042- 32-1386	김관열
FC용 팩3개	각12,000원	18:00-21:30	02-905-4783	안충환
IBM-XT	180,000원	12:00-17:00	02-426-0927	조성우
MD외 팩 2개	100,000원	18:00-22:00	042-526-7326	한용동
MD외 팩4개	150,000원	08:00-24:00	02-980-0776	이재윤
MD외 팩5개	120,000원	20:00-23:00	053-352-9197	정점태
MD외 팩7개	230,000원	00:01-24:00	0342- 44-6269	이관수
MD외 팩8개	130,000원	18:00-22:00	02-682-0882	홍진광
MSX2	130,000원	13:00-24:00	02-967-9263	이한호
MSX2외 디스크등	100,000원	19:00-21:00	053-781-2194	곽상화
PCE듀오외 CD4장	400,000원	08:00-22:00	0652- 88-9372	고성균
SFC용 팩2개	26,000원	09:00-21:00	02-534-8918	유석원
컴보이	50,000원	17:00-21:00	02-754-3958	노진태
PC용볼피드외 3개	35,000원	토16:00-17:00	032-693-9360	전수형
SFC외 슈퍼디스크	500,000원	11:00-22:00	032-429-5071	이영주

《구함》

구할물건	구매조건	연락시간	연락처	이름
DQ Ⅴ	50,000원	18:00-21:00	053-256-1017	조효신
MSX2+	100,000원	18:00-21:00	02-549-7325	김무종
PCE-듀오	220,000원	09:00-21:00	051-242-7380	성윤영
PCE-듀오	200,000원	00:01-24:00	053-627-1472	백승엽
SFC	80,000원	10:00-17:00	02-352-5311	주윤성
SFC	70,000원	18:00-20:00	0345- 80-6092	안민영
SFC	100,000원	14:00-17:00	0310- 44-1157	이민영
메가디스크	100,000원	20:30-23:30	02-471-4529	왕정수
미니컴보이	30,000원	19:00-21:00	02-631-7639	신가량

《알림》

알림내용	연락시간	연락처	이름
게임챔프 전문필자모집	09:00-19:00	02-702-3211	이상엽

* 너무 터무니없는 조건을 보내오시는 분은 참여하실 수 없습니다.

※ 불미스러운 일이 발생하는 것에 대해서는 본사에서는 일체책임을 지지 않으므로 각자 주의해 주세요.

* 챔프마당에 참여하시고 싶으신 분은 아래 주소로 엽서에 글을 작성한 후 보내주세요.

주소 : 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프(챔프마당 담당자앞)

♣알 림♣

＊명예기자로 선정된 분은 가능한 매달 자신 지역의 게임소식이나, 기사화되었으면 하는 글을 보내주시기 바랍니다.(사진 1매 첨부)
선정된 글은 자신의 글이 실린 게임챔프를 우송해 드리고 챔프점수를 드립니다.
단, 3개월 이상 글을 보내주시지 않은 분은 명예기자에서 탈락되니 유념하시기 바랍니다.
＊「게임챔프」 명예기자에 응모하고 싶으나 시기를 놓쳐 아쉬워 하고 있는 분은 게임에 대한 자신의 의견 원고와 사진 등을 보내주시면 엄정한 심사를 통해 명예기자직에 임명함과 동시에 회원카드를 보내드립니다.
보다 많은 독자들의 참여 기회를 제공하고자 하는 저희의 뜻에 많은 호응을 바랍니다.

게임제작 교육기관의 양성 시급

김재윤/대인종고 2학년

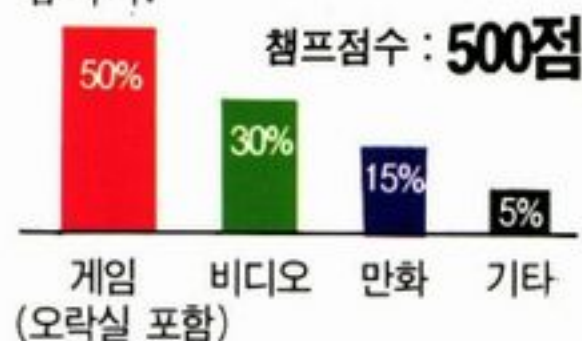
우리나라에 게임산업이 유입된지 벌써 몇해가 지났고, 또한 그러한 과정속에서 게임산업은 활발한 성장을 계속해 나가고 있다는 사실이 게임을 사랑하는 독자의 한명으로 마음 든든합니다.

그러나 성숙된 국내 게임세계를 바라보면서 안타깝게 생각되는 점이 있습니다. 그것은 게임유저들의 게임지식 수준과 게임시장의 규모에 비해 전문 게임인들을 육성시킬 게임학교나 게임제작 회사가 별로 없다는 것입니다. 그래서 국산화된 게임이 아닌 거의 대부분을 외국게임에 만족을 하고 있는 것입니다.

호기심 많은 저희 게임유저들의 머리속에서는 꿈과 이상이 빗발치리라고 생각됩니다. 그들은 자기손으로 자기만의 게임을 만들고 싶어할 것입니다. 하루속히 모범 게임 선진국처럼 게임산업에 대한 전반적인 지원과 육성이 이루어졌으면 합니다. 그래서 꿈이 있는 저희같은 게임유저들에게 이상을 펼쳐나갈 수 있는 선물을 안겨주었으면 합니다.

참고로 저희 친구들 100명중 스트레스를 어떻게 해소시키는가에 대한 조사를 알려드리겠습니다.

챔프점수 : **500점**

게임(오락실 포함)	비디오	만화	기타
50%	30%	15%	5%

한마리의 양도 잘 키워주세요!

조준영/토현중 2학년

명예기자로서 「게임챔프」의 세번째 발간을 바라보는 감회가 남달리 크다고 할 수 있습니다. 창간호를 받아보고 "역시 다르구나"하고 감탄한 일에서부터 형식에 치우치는 일없이 알찬 기획기사 등을 접했던 일까지 이 모든 것이 「게임챔프」를 선택함으로서 누릴 수 있었던 '나의 기쁨이구나'라고 생각했습니다.

한가지 아쉬운 점은 저의 지역에서 게임유저들이 가지고 있는 게임보유기를 조사한 결과, 물론 타지역에서도 인기있는 다른 기종이 많았으나 상당수가 IBM게임을 선호하고 있었습니다. 요즘은 게임에 대한 지역의 게임소식이나 지면을 통한 게임매니아들과의 대화는 사회인식도 개방되어 단순한 놀이가 아닌 문화의 한 단면으로도 생각하는 사람들이 점점 늘어나고 있는 현실입니다.

예수가 한마리의 양을 버리지 않듯이 소수의 IBM 게임유저들도 외면하지 말았으면 하는 것이 저희 지역 게임유저들의 공통된 의견이였습니다.

챔프점수 : **200점**

지방 게임매장에도 팩 교환을…

박준표/의정부 서중 2학년

서로에게 유익한 정보가 되리라 생각하기에 소식을 전합니다.

요즘 용산에 본점을 가지고 있는 유명 게임매장들이 뒤를 이어 각 지역에 체인점을 많이 신설하는 일들이 두드러지고 있습니다. 필자가 사는 곳은 의정부로서 이곳에도 게임매장이 있습니다. 하지만 인기기종은 150~200종 정도 준비해 놓고 있지만 비인기 기종은 전혀 취급하지도 않고 있다는 사실입니다. 또 대여는 잘 이루어지고 있지만 교환 등은 친절히 시행하지 않고 있는 실정이여서, 팩을 교환하려면 주말을 기다려 용산까지 원정을 가는 처지에 놓여있습니다.

이곳 의정부에도 많은 게임매니아들이 있는데 이런 사례는 전국 각지에서도 공통적으로 일어나고 있다고 합니다. 이런점이 하루빨리 개선되어 지역의 유저들을 기쁘게 했으면 하는 바램이다.

챔프점수 : **200점**

금단의 비법

패밀리

나이트 건담 이야기 3

강한 캐릭터에서 시작할 수 있다

캐릭터를 성장시켜 새로운 게임(NEW GAME)을 선택한다

'예'(はい)라고 선택한 후 곧바로 리셋버튼을 누른다

컨티뉴를 하면 처음부터 강한 캐릭터로 시작을 할 수 있게 된다

게임의 처음부터 강한 캐릭터로 시작할 수 있는 비법이 있다. 먼저 게임을 진행시키고, 캐릭터를 성장시켜 둔다. 다음에 새로운 게임(NEW GAME)을 선택해 메시지가 나오면 '예'(はい) 골라 곧 재시동을 한다. 그 다음 컨티뉴를 하면 캐릭터의 레벨이 높은 채 처음부터 게임을 시작할 수 있게 된다.

패밀리

드래곤볼 Z-3

에너지파를 쳐내자!!

지난「게임챔프」창간호에서는 에너지파를 피할 수 있는 방법이 소개되었으나 이번호에는 좀더 효과적인 방법을 소개하고자 한다. 이 방법은 일단 적이 에너지파를 쏠때까지 기다렸다가 Z전사에게 날라올 때 타이밍을 맞추어서 A버튼을 누른다. 그러면 날라오던 에너지파는 Z전사의 손에 튕겨 적에게 날라갈 것이다. 터보가 있으면 더욱 성공률이 높아질 것이다.

타이밍을 맞추기가 힘들다

김한상/

챔프점수 : 300점

초마계촌

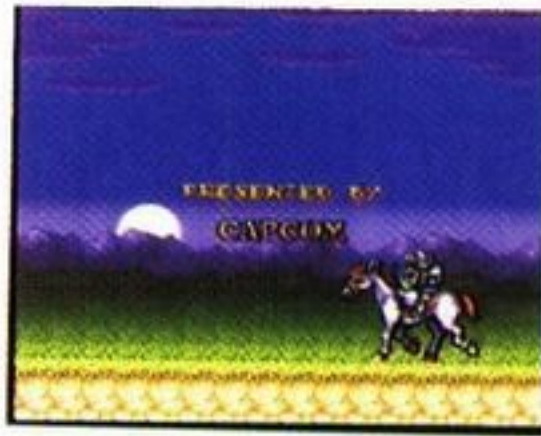
스테이지 선택과 사운드 모드 발견!!

먼저 타이틀 화면에서 옵션모드(OPTION MODE)를 선택한다. 이 모드에서 "EXIT"에 맞힌후 2인용 조이패드로 L, R, 선택버튼, 스타트 버튼를 차례로 누른 후 1인용 조이패드의 스타트 버튼을 누른다. 그러면 스테이지와 사운드를 테스트하는 모드가 나올 것이다. 이것을 조정한 후 다시 빠져나온 뒤 게임을 시작해 보아라.

가고 싶은 스테이지부터 마지막 스테이지도 가능하다. 이

초마계촌은 게임 매니아 사이에서 어렵다고 평가되는 게임이다. 이 방법을 사용한다면 5분도 안되어 편안한 마음으로 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

EXIT를 선택한다

해피엔딩일까?

몇번째로 가 볼까

엔딩 화면의 의미는 무엇일까?

조영철/

챔프점수 : 300점

슈퍼 컴보이

드래곤 퀘스트 V

체력회복의비법

이 게임에서 あれ(아래)를 장비하고 있으면, 캐릭터가 한 발 앞으로 갈 때마다 10HP씩 회복된다. 어떤 상처를 입어도 다음 모드의 몬스타를 만나기 까지는 회복되는 것이다. 그 밖의 응용법으로서는 독이 있는 늪과 가시산을 통과할 때에 다른 동료를 『あれ』를 장비하고 있는 캐릭터에게로 끌어당겨 걷게한다면, HP가 덜 줄어들 것이다.

젤다의 전설

닭들을 화나게 하지마라!!

액션 롤플레잉 게임으로 많은 사람의 사랑을 받고 있는 젤다의 전설에서 재미있는 화면을 발견했다. 이 방법은 별의 세계에서 살고 있는 닭들 중에 아무 닭이나, 가지고 있는 칼로 35번 치면…

엉… 갑자기 닭의 친구인지 모를 수많은 닭들이 젤다를 공격한다. 이때 날아다니는 닭을 잡을 수는 있지만 주인공의 에너지에 신경을 써야한다. 피할 수 있는 방법은 단 하나!! 도망이다. 암흑의 세계에서는 뼈로 된 닭이 공격한다.

조태섭/

챔프점수 : 500점

수퍼 마리오 카트

승리의 비법

마리오 카트의 대전 모드에서 조금 재미있는 기술을 발견했다. 레이스 중간에 스타트의 버튼을 누르면 리타이어(고장으로 퇴장하는 것)가 가능하지만, 2인 동시 플레이로 대전하고 있을 때 한쪽에 있는 사람이 스타트 버튼을 누르는 동시에 또 한사람이 L이나 R의 버턴을 누른다. (화면상에서 점프를 하고 있을 경우는 않됨) 그러면 다른 한편이 리타이어 해 버리면 이미 한 사람이 승리의 표시가 나오고 있음에도 불구하고 쭉 점프를 계속할 수가 있는 것이다. 별로 도움은 되지 않으나 웬지 기분이 좋다.

이 화면으로는 알 수 없으나 실은 돈키가 점프를 했을 때 노코노코가 포즈를 누른 것이다. 그러면 이대로 리타이어 한다.

이렇게 되면 상대방의 불행이 상당히 기쁘게 된다

소닉 2

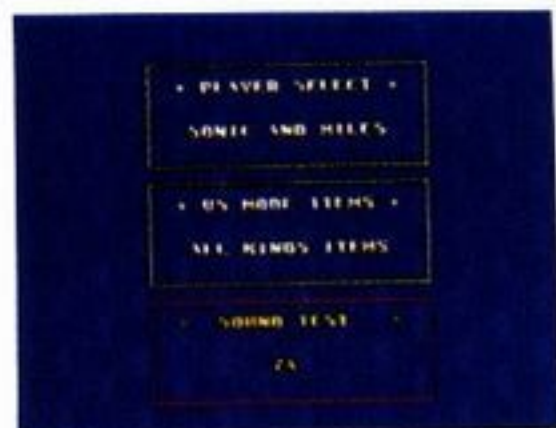
"세가" 로고송을 두번 들을 수 있다

먼저 옵션 모드로 들어가 사운드 테스트의 번호를 7E에 맞추고 B나 C버튼을 누른다. 그리고 다시 7A에 맞추고 다시 B버튼이나 C버튼을 2번 이상 누른다. 그런 다음 재시동 버튼을 눌러보자.

'세가'의 로고 음악이 나온다. 또 7E를 선택하고 다름 효과음악이나 음악을 골라 2번 이상 누르고 재시동을 하면 역시 선택했던 음악이 나오며 '세가'를 한다.

먼저 7E에 맞춘다

다른 효과음도 된다

최우정/

챔프점수 : 200점

다이너 브러더스

감추어진 맵 공개!!

고속도로와 같은 스테이지이다

지난 게임챔프 1월호에 소개된 패스워드 이외에 더 발견이 되었기 때문에 소개를 해본다. 이 비밀 스테이지의 패스워드는 GEKT이다. 더욱 더 즐거운 게임하기 바란다.

정광현/

챔프점수 : 200점

수퍼
알라딘
보이

샤이닝포스

마법사 '타오'와 '앙리'의 수영복 발견!

아직도 샤이닝포스를 하며 이런 비법을 보내오고 있는 독자가 있는 것을 보면 샤이닝포스를 사랑하는 필자의 마음을 흐뭇하게 한다. 먼저 '타오'의 수영복 아이템은 '작퍼'에게 걸린 마법을 치료하기 위해 구하러간 채석장에 있다. 또 '앙리'의 옷은 고대병기 레이저 아이가 나오는 전투에서 발견할 수 있다. 명령어는 "조사하다"를 선택을 하라!!

앙리의 꼭 끼는 옷이다

타오의 대단한 수영복 발견

입고있는 모습이 예쁘다

이정훈/

챔프점수 : 250점

랑그리사

시나리오를 선택할수 있다.!!

시나리오를 선택해 보자

먼저 A버튼을 눌러 지도의 비율을 바꾼다. 그리고 커서의 위치를 그림과 같이 놓고 B버튼을 얼마동안 누르고 있어보자. 잠시후면 시나리오를 고를 수 있는 윈도우가 나타난다.

권범식/

챔프점수 : 200점

골든엑스

마법을 마음대로 쓸 수 있다

먼저 옵션(OPTION)모드에서 마법을 스페셜로 한다. 2인동시 플레이시 보스와 대결을 할 때 마법을 누르고 있자. 단, 마법책이 3개 이상이어야 한다. 누른 상태에서 보스를 물리쳐라. 보스를 무찌른 다음 휴식을 취할 때(마법사들이 나와 마법책을 가져갈 때)누르던 버튼을 놓는다.

단, 이때 마법책을 절대 먹지 말자. 그러면 다음 스테이지가 시작하자마자 마법을 쓰며 마법책은 무한히 많아질 것이다. 마법책은 아무리 써도 없어지지 않는다.

마법을 스페셜로 하자

마법책이 3개다. 버튼을 누르고 있 자!

마법책을 절대로 먹지말자!!

시작하자마자 마법을 쓴다

성공이다. 마법책이 무한대로늘어났다

장성훈/

챔프점수 : 550점

그라디우스 2

자신의 비행기를 파워업!!

게임중에 멈춤을 시키고 다음과 같은 명령을 입력시키면 스피드가 한 단계 올라가고, 미사일, 옵션 3개, 쉴드(차페물)를 자신의 비행기에 장착할 수 있다. 이 명령을 사용하는 회수는 게임레벨에 따라 결정되고 쉬움(EASY)은 3회 보통(NORMAL), 어려움(HARD)은 1회로, 각각 화면을 클리어함에 따라 사용가능 회수가 1회씩 증가한다. 또 프로페셔널에는 이 명령을 사용할 수 없다.

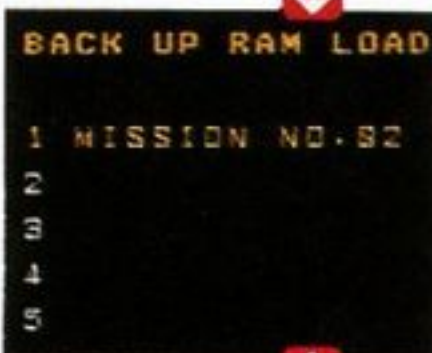
게임중에 멈춤을 시키고 아래의 명령을 입력시키자

상, 상, 하, 하, 좌 우, 좌, 우, Ⅰ, Ⅱ 순서로 누른다

자신의 비행기가 파워업한다

플레이가 쉽게 계속된다

초시공요새 마크로스

스테이지 선택이 가능

우선 타이틀 화면에서 컨티뉴를 선택한다. 그리고 화일 선택화면에서 마음에 드는 화일 데이타를 고르고 선택 버튼를 누르며 Ⅰ을 누른다. 그러면 스테이지 선택화면이 등장하고 미션 1~29개에서 마음에 드는 스테이지를 즐길 수 있다.

또 스테이지 시작 때의주인공 레벨은 화일상의 레벨이 되므로 주인공이 성장한 화일을 사용하면 전투를 유리하게 전개할 수 있다.

타이틀 화면에서 컨티뉴에 커서를 맞추자

화일에 커서를 맞추고 아래의 명령을 입력하자

모두 29개의 스테이지 가운데 자신이 놀고 싶은 스테이지를 선택할 수 있다

STAGE SELECT 29

선택버튼를 누르며 Ⅰ을 누른다

마지막 스테이지에서 게임을 시작하는 것도 가능

캐릭터의 레벨은 선택한 화일이 된다

PC전인

사운드 테스트 모드를 즐기자

게임중에 곡이나 효과음을 들을 수 있는 비법이다. Ⅰ과 Ⅱ, 그리고 선택 버튼을 누르며 전원을 넣으면 사운드 테스트 모드 화면이 나타난다. 여기에는 20종의 곡과 52종의 효과음을 들을 수 있다. 사운드 번호를 키의 좌 우로 설정한 후 Ⅱ를 누르면 곡, 효과음이 시작된다. Ⅰ을 누르면 정지된다.

Ⅰ과 Ⅱ, 선택 버튼을 누르면서 전원을 넣자

사운드 테스트 화면이 나타난다

버●그●를●잡●아●라

게임지는 애독자 여러분과 함께 호흡해야 한다고 생각합니다. 「버그를 잡아라」에 대한 애독자 여러분의 놀라운 관심과 성원은 담당자를 울리고 말았습니다. (따라서 이번달 선정된 모든 분들에게 기본적으로 특별 보너스 점수+30점씩을 더해드립니다)

참여해주신 모든 분들에게 머리숙여 깊은 감사를 드리며, 창간된지 오래지않은 저희 잡지를 빨리 완벽한 잡지로 만드려는 모든 버그 사냥꾼들의 게임챔프에 대한 사랑과 질책의 목소리를 겸허히 받아들여 빠른 시일내에 게임챔프내에서 버그를 거의 찾을 수 없도록 매진하겠습니다.

※「버그를 잡아라」에는 (애독자 버그)가 있습니다. 물론 (애독자 버그)를 받은 당첨자는 일정의 챔프점수를 감점당합니다.

※「버그를 잡아라」에는 (특별 보너스 점수)가 있습니다. 「버그를 잡아라」 담당자의 심금을 울리는 애독자카드는 이에 상응하는 특별 보너스 점수 를 받습니다.

※「버그를 잡아라」에 (담당자 버그)를 신설합니다. 「버그를 잡아라」 담당자의 물적, 심적 버그를 발생시킨 대상 애독자에게 담당자 버그 만큼의 점수를 드립니다.

★ ★ 챔프점수

80점

(기본점수 50점+특별 보너스+30점+담당 자 버그+10점+애독자버그-10점)
염지훈

■본지 P 37 메가드라이브 랜드스토커 평가 점수에서 5점이 아니고 15점이 맞습니다. (일반적으로 잡지사에서는 인쇄된 글자를 넓은 종이 위에 붙입니다. 바로 대지작업이라고 하죠. 그 종이를 사진으로 찍어서 많은 책을 만들기 위한 필름형태로 만들어 집니다) 사진으로 찍을 때 인쇄된 글자가 떨어져 나갔나 봅니다. [인쇄소 버그 ? 점]. 변명을 했기 때문에 담당자 버그(담당자 버그 -10)

＊담당자 버그시 대상 애독자에게 +점수로 더해줌.

■지적해주신 P 141 전문점 탐방에서 30번 거래시 30,000원 상당의 물품을 공짜로 받는다. 30번 거래시 50,000원 상당의 물품을 공짜로 받는다가 맞지 않는다고 하셨는데, 챔돌이가 통통통(통이 큰 서울테크 사장님을 추겨세움)하니까 사장님이 가격을 올린 것입니다.(애독자 버그 -10). 이외에도 여러버그를 복사해서 전해주셨습니다. 감사합니다.

★ ★ ★ 챔프점수

330점

(기본점수 300점+특별보너스+30점)
서희주

■본지 P 34 삼성전자 동시발매 게임에서 더 킥 복싱(X) 킥복싱(O)이 맞습니다. P 36 화이날 환타지에 대한 지적에서 영어발음은 화이널 환타지이고 일어발음은 화이날 환타지이기 때문에 커다란 버그는 아닌듯 합니다. (휴~ 살았다). 하지만 인정해요. 화이널 환타지로 통일하겠습니다.

■본지 P 37 슈퍼컴보이 순위 화이널 환타지에서 롤플레링(X) 롤플레잉(O)입니다. 또한 8위 화이널 환타지가 슈팅이아니고 롤플레잉이 맞습니다. P 38 화이널 환타지 순위 진입! 마지막에서 새대교체(X) 세대교체(O)가 맞습니다. 감사합니다.

■보내주신 버그통(엽서) 중에서 화이널 환타지 게임에 대한 서희주 애독자의 집요한 버그몰이는 실로 경이로왔습니다. 혹시 화이널 환타지 게임에 대한 어떤 사연이라도 있으신지…

★ ★ 챔프점수

40점

(기본점수 50점+특별 보너스+ 보너스+30점+ 특별보너스+30점+ 특별 보너스-100점)
이석훈

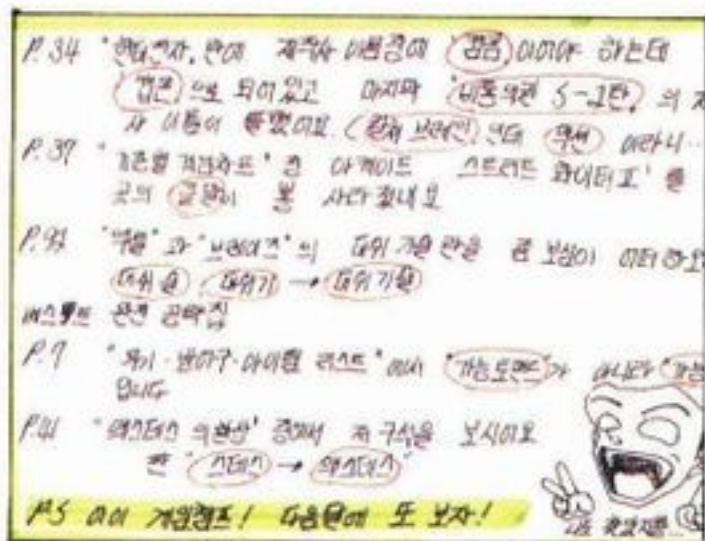
■본지 P 47 인터뷰기사에서 오공들의(X) 오공의(O)가 맞습니다. 제가 알기로는 이 버그를 잡아주신 최초의 애독자 같습니다. 아주 찾기 어려운 버그를 잡아주셨습니다. (특별 보너스 +30점)

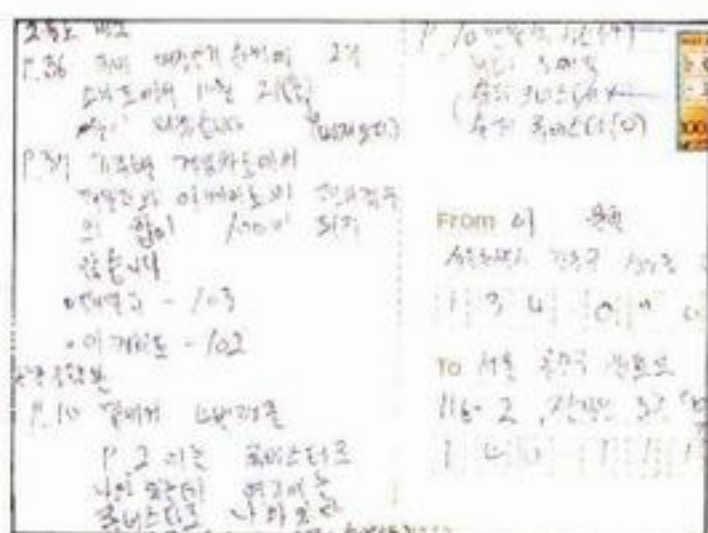
■보내주신 본지 P 158의 유럽전선이 메가 드라이브라는 버그는 잘못되었습니다. 슈퍼 패미컴에도 유럽전선 게임이 있습니다. 이외에도 중요한 버그 몇 개를 잡아주셨습니다. 또한 마지막의 게임챔프 화이팅! 이라는 말에 심금이 떨려옵니다.(특별 보너스 +30점)

■그러나! 웬 피같은 게임챔프 네 토막! …날카로운 칼로 게임챔프를 오리다니… 저는 이순간을 오랫동안 기다렸습니다. 저에게 기회를 주신 절대자님에게 무한한 감사를 드리며, 저는 조용히 특별보너스 점수를 드립니다. 감사합니다.(특별 보너스 -100)

★ ★ 챔프점수

?점 (여론재판중)

(기본점수 50점+특별 보너스+30점+여론재판)
김종하

☞ 보기

1. 그래도 귀여운데요
2. 그래도 참여했는데요
3. 그래도 장난인데요
4. 그래도 괘심한데요

■지적해주신 본지 P 34의 캡콘(X) 캡콤(O)이 맞고요. P 37의 끝말인 「스트리트 화이터Ⅱ'가 강세다」라는 말이 뽕 사라졌네요. 그리고 P 92의 대쉬기술이 맞는구나~(근엄하게)

■베스트 완전 공략집 P 7 무기, 방어구, 아이템 리스트에서 가능토맨드(X) 가능커맨드(O)가 맞습니다. P 41 액스테스의 환상 끝에 스테스(X) 액스데스(O)가 맞사옵나이다.

■? ? 엄숙한 코너에 내가 왜 이러지… 보내주신 내용이 그렇구나! PS 어이 게임챔프! 다음달에 또 보자! 나도 찾았지롱… 애독자 여러분 어떻게 하오리까.

* 여론 재판

(애독자 여러분이 버그를 잡아라에 보내주실 때 윗쪽의 보기를 참조하여 여론재판 __번 이라고 적어주세요. 애독자 여러분의 여론을 수렴해서 임종하 애독자의 챔프점수를 결정합니다)

★ ★ 챔프점수

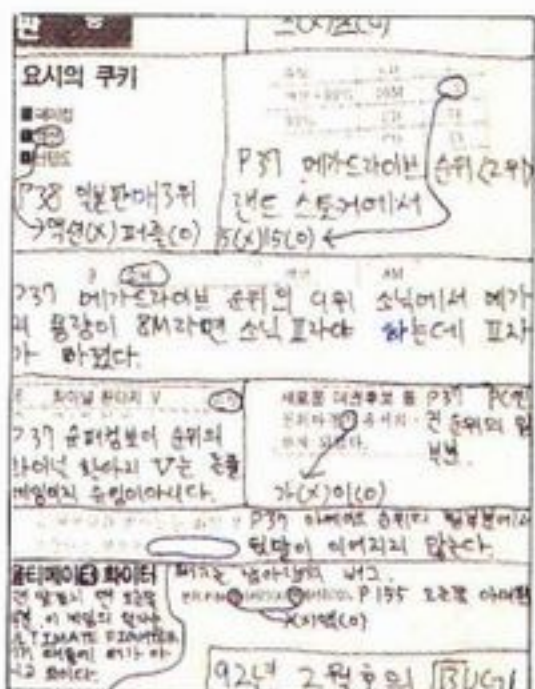
80점

(기본점수 50점+특별 보너스+30점)

이윤철

■본지 P 37 패밀리와 아케이드의 평가점수 합이 100이 되지 않고 각각 103, 102가 나왔습니다. 패밀리의 경우 4위 드래곤퀘스트 Ⅳ→12, 미키마우스→10이 맞습니다. 아케이드의 경우 2위 마크로스→16이 맞습니다.

■이외에도 3개의 버그를 함께 보내주셨습니다. 그러나 담당자의 시선이 뒷장으로 넘어가는 이유는 어디에 있을까요. 선정할 때 뒷장의 사진을 보고 들었는데, 선정된거라고 옆에서 그러더라고요.

(기본점수 50점+특별 보너스+30점+특별 보너스+100점)

★ ★ 챔프점수

180점

김진용

■게임챔프 표지의 랜드토커(X) 랜드스토커(O)가 맞습니다. 죄송합니다.

■으악! 버그를 잡아라의 버그? 본지 P 155 이외 1월호 버그에서 엑세서리(X) 액세서리(O)가 맞습니다. 충격! 쇼킹! (특별보너스+100점)

♣「버그를 잡아라」에 보내주신 애독자 여러분의 버그통(엽서)에 무수히 많은 새로운 언어가 등장했습니다. 정서에 맞고, 재미있는 새로운 언어는 발표를 하고, 버그왕초(버그를 잡아라 담당자)가 다양하게 사용하겠습니다.

★버그 사냥꾼→애독자 여러분이 버그를 잡으면서 자신을 버그 사냥꾼이라고도 함.(이외에도 버그맨, 버그킬러가 있었습니다)

★버그 왕초 →「버그를 잡아라」 담당자를 지칭하는 것으로서 이 언어를 사용하실 때는 신중히 생각하셔야 할걸?(이외에는 없었음—당연히 그래야지요)

★버그통 →우편엽서를 지칭하는 것으로서 벌레(버그)를 모은 벌레통(우편엽서)이라는 시인의 생각으로 말해주셨습니다.

선정된 버그잡이들은 다음과 같습니다

★ 챔프점수

40점

(기본점수 10점+특별보너스+30점)
단, 이름이 없는 애독자는 보류.

권현우
김동민
김태충
나준영

노현우
박기원
박회배
배지철
신석주
안승태
윤대근
윤재선
장병식
정광일
정세영

최승훈
최웅철
최일준
최재형

☞ 이름이 없음. 꼭 연락주세요
TEL: 702-3211 버그를 잡아라 담당자.
〈이상 20명〉

◆이외 2월호 버그는 다음과 같습니다◆

본지 P 34 현대전자 동시발매 게임소프트웨어의 제작사에서 캡콘(X) 캡콤(O), 비룡의 권 S-2탄의 제작사는 컬처브레인입니다. P 36 슈퍼 슈왈즈쉴드Ⅱ에서 시뮬레이션이 맞고 물과 뮬이 삭제됩니다. 또한 좌측하단의 랑그릿샤(X) 랑그릿사(O), P 37 PC-엔진에서 천외마경가(X) 천외마경이(O), 아케이드에서 스트리트 화이터 Ⅱ'가 강세이다가 빠졌습니다. P 43 5. 록맨(X) 5. 록맨Ⅴ(O), P44 드래곤볼ZⅡ의 부제목 초무외전(X) 초무투전(O)이 맞습니다. P 44 드래곤볼Z Ⅱ의 용랑에서 용랑미정이 빠져있습니다. P 46 중간 캡션에서 코메드(X) 커맨드(O)입니다.

물론 게임챔프 2월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나, 다른 버그들을 많이 남겼습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 죄송스럽게 생각하며, 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

겜 훈장

*이 코너는 게임을 풀어가는 것에 국한되지 않고, 게임에 관한 전반적인 사항을 다루고 있으므로 많이 참여해 주세요.

Q. 나이트 건담 이야기 3의 론데니온에서 하늘을 날으는 배를 타려면 어떻게 해야 할까요? 다른 특정한 이벤트가 있는 것 같지도 않습니다. 무슨 특정 아이템이 있어야 할까요? 알려주십시오.

박은수/

A. 그것은 스토리 진행상 특수한 이벤트를 성립시켜야 됩니다. 론데니온까지 가는 행로에 많은 대화 이벤트가 있을 것입니다. 이것들을 다시 한번 되풀이해본후 다시 론데니온 근처에서 특수한 이벤트를 찾아봅시다. 어떠한 이벤트가 있을 것입니다. 이 이벤트를 찾아내면 하늘을 날으는 배를 탈 수 있게됩니다.

Q. 저는 CD 게임기를 구하려 하는 고교생입니다. 현재 CD 게임기는 NEC의 듀오와 세가의 메가씨디가 있는 것으로 알고 있는데요. 두 게임기의 장단점을 간단히 설명해 주시길 부탁드립니다.

한준석

A. 두 게임기의 가장 큰 차이점이라면 먼저 처리 속도를 들수 있습니다. 듀오는 8비트이고 메가씨디는 16비트이므로 메가 씨디가 처리속도 면에선 월등히 앞서지요. 그러나 듀오는 동시 표현색 기능이 메가씨디보다 뛰어나며 팔레트 색감도 뛰어납니다. 그래서, 메가씨디 보다는 좀더 깨끗한 그래픽을 제공해줍니다. 그러나, 메가씨디도 프로그램 기법이 날로 발전하고 있어서 그래픽 지원 능력의 한계는 곧 극복될 것으로 보입니다. 가격은 메가씨디가 듀오보다 약간 비싼편입니다. 만약 어드벤처 게임을 좋아하는 분이라면 듀오를, 타 장르의 게임을 좋아하신다면 메가씨디가 괜찮을것 같군요

Q. 젤다의 전설을 즐기고 있는 독자입니다. 현재 전체 스토리의 절반 가량을 즐긴 상태입니다. 마법의 망토라는 아이템을 어디서 구해야 할까요?

전성윤 1-402

A. 젤다의 전설-신들의 트라이포스-는 닌텐도의 대작 롤플레잉으로 무수히 많은 아이템이 있습니다. 대부분의 유저들은 이 아이템들을 전부 보지 못하고 클리어 하는 경우가 많지요. 마법의 망토도 그런 구하기 힘든 아이템중의 하나입니다. 먼저 빛의 세계로 간후 빛의 세계 지도를 보면 묘지가 있습니다. 묘지의 동쪽 부분을 찾아보면 있을 것입니다.

Q. 수퍼패미컴에서 스트리트 화이터 2 대쉬가 발매되지 않을까요? 현재 스트리트 화이터 2가 인기를 지속적으로 유지하고 있으므로 제작사인 캡콤에서 후속편으로 스트리트 화이터 2 대쉬를 내놓지않을까 하는 생각도 드는데요. 궁금합니다.

오준형/

A. 스트리트 화이터 2 대쉬는 메가 씨디용으로 발매가 확정되어 있습니다. 수퍼 패미컴으로 발매될 예정은 없습니다. 설령 늦게 나마 캡콤이 발매를 결정한다고 해도 그시기는 메가씨디 발매 이후가 될것입니다. 메가씨디 발매는 4월경으로 예정되어 있었으나 현재 캡콤의 서드 파티 참여문제로 늦어지고 있다고 합니다. 아마도 9월경에는 확실히 발매될 것 같군요.

Q. 겜 훈장님, 저는 「수퍼 알라딘보이」를 갖고있는 학생입니다. 얼마전 「소닉 2」를 T. M. N. T로 바꿨어요. 용산에서 15,000원을 주고 바꿨는데요, 기본 교환료 5,000원과 중고 「소닉 2」와 신종 「T. M. N. T」의 가격차가 10,000원이라더군요. 둘다 엔화로 6,800엔인데 왜 가격차이가 많이 나요? 또, 「T. M. N. T」를 「베어너클 2」로 바꾸려면 얼마정도가 들까요?

김연철/

A. 우선은 가격만 볼때 논리적으로 정확한 거래는 아니었습니다. 하지만 같은 팩이고 해외 발매가가 같다고 하더라도 그때 국내에 확보된 물량에 따라 가격차가 날 수 있다는 점을 감안해서 계산을 할 수 밖에는 없군요. 같은 맥락으로 놓고 얘기한다면 과연 베어너클이란 게임이 국내에 얼마정도의 양이 유입되고 대기업에서 판매되느냐에 따라 김연철군이 교환비로 내야할 금액이 정해진다고 봅니다. 참고로 게임팩을 살때 일본 발매가에 환율을 따져서 6.3배를 곱하면 정확하다고 볼 수 있지만 외국에서 국내까지 팩이 들어오는 과정을 생각하면 보통은 10배를 곱하는 것이 현실화되었다고 하더군요.

Q. 안녕하세요. 저는 SFC를 가지고 있는 게임챔프 독자입니다. 얼마전 용산에서 기기괴계란 팩을 구입했는데 3번째 스테이지 보스인 해골을 처치하지 못해서 애를 먹고 있습니다. 어떻게 물리쳐야 할까요. 너무 어려워요.

김영만/ 파트 10

A. 아. 기기괴계를 구입하셨다구요. 저도 그 게임을 해 봤는데 무척 어렵더군요. 3번째 보스인 스크르비가 어렵다고 생각하시면 다음 스테이지 부터는 지옥(?)입니다.

우선 용기를 가지시고 다시 한번 스카르비에게 도전하십시요. 그리고 스카르비에 대한 설명이 밑에 나오면 그때부터 스카르비의 정면에서 빠르게 공격하십시요. 그러면 스카르비는 움직이지 않고 공격만 반다가 거의 죽을때 쯤에서 공격해옵니다. 이때 공격을 받으면서 스카르비를 공격하면 금방 물리칠 수 있습니다.

안녕하세요, 「게임 챔프」 독자 여러분 ! 지난호까지 「게임 챔프」 일본어 강좌에서는 화면속의 일본어나 게임장르에 대해서 공부하셨죠. 그런데 이번호 부터는 독자들의 열화와 같은 성원 에따라 『기본적인 일본어 인사법』과 『인기게임 이름과 캐릭터』의 이름을 특별히 다루었습니다. 다음호에는 드래곤 볼Z의 기본 게임용어를 풀이해 드릴께요 !

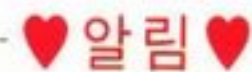
아침인사 おはようございます(오하요 고자이마스, 좋은 아침이에요)
점심인사 こんにちは(곤니찌와, 좋은 낮이에요)
저녁인사 こんばんは(곤방와, 좋은 밤이에요)

인기게임이름	각 게임의 주인공이름
(ドラゴン ボール) 도라곤 보-루 드래곤 볼	ソンゴクウ(손오공) 손 고꾸우 ピッコロ(피코로) 핏 코로
(マイオ カート) 마리오 카토 마리오카트	マリオ(마리오) 마리오
(ストリート ファイタ) 스토리-토 화이타 스트리트화이터	ルゥ, ケン(류, 켄) 류 켄
(ファイナルファンタジー) 화이나루 환 타지- 화이널환타지	バッツ, レナ, ファリス, ガラフ(밧슈, 레나, 화리스, 가라후) 밧슈, 레나, 화리스, 가라프
(ナイト ガンダム物語) 나이토 간다므 모노가따리 나이트 건담이야기	ガンタム(건 담) 간다므

★게임을 할때 꼭 필요한 일본어★		
일본어	발음	뜻
ドウグ(どうぐ)	도우구	도구
ソウビ(そうび)	소우비	장비
ツカウ(つかう)	쯔카우	쓰다
ゲームモド	게-므모도	게임모드
プレイヤ	푸레이야	플레이어
ハナス(はなす)	하나수	이야기하다
オーバ タイム	오바타이므	오버 타임
ケス(けす)	케수	지우다
ハジマル(はじまる)	하지마 루	시작하다
ツヨイ(つよい)	쯔요이	강하다
ヨワイ(よわい)	요와이	약하다
ツヅク(つづく)	쯔즈구	계속하다

＊이번호의 일본어 강좌에 당첨된 분의 궁금증을 풀어줍니다.
대전직할시 수성구 지산동 호산나 APT 103동 701호 위극명
챔프점수 100점

(アドベンチャーアイランド) 어드벤처 아일랜드
(ゲーム ボーイ) 겜보이
(セレクタ ボタン)선택 버튼
(スタート ボタン)스타트 버튼
(パスワード)패스워드
일본어에 대해 많이 공부하셨죠. 그럼 다음호에 만나요 !
그럼 안녕(さよなら)

♥알림♥

『게임챔프』일본어 강좌에서 다루어 주었으면 하는 내용을 보내주세요.
알기쉽게 풀어 주겠습니다. 보내실 때에는 성명, 주소, 이름, 전화번호를 기재해 엽서나 편지로 보내주세요. 선정된 분은 그 달 챔프점수를 드리겠습니다.

신작발매정보

신작발매 스케쥴을 한눈에 볼 수 있다니…!

게임챔프 독자여러분!
하루가 멀다하고 쏟아지는 게임팩들에 대해 당황하지는 않습니까?
기다려지는 게임이 언제쯤 나올까 궁금도 하지요!.
저희 게임챔프의 신작발매 정보에서는 이런 분들을 위해 새로나올 게임에 대한 날짜와 일본 현지가격을 직접 공수해 신속하고 정확하게 알려드리겠습니다.
자! 이제부터는 타 게임잡지와 모든 것이 다른 저희 게임챔프와 함께 게임정보의 선두주자가 되십시요!!.

패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
2/미정	전쟁 베이스볼	반프레스트	8,600엔
2/미정	USA 아이스하키	자레코	6,300엔
3/미정	고릴라맨	요네자와	6,900엔
3/미정	알마지로 2	IGS	6,900엔
3/미정	돗지탄평 2	산전자	미정
4/23	구니오군의 열혈 사커리그	테크노스 저팬	6,500엔
4/미정	J리그 화이팅 사커	IGS	7,900엔
5/미정	소년 마술사 인디	IGS	7,900엔
발매일미정			
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미정
	젤다의 전설 1	닌텐도	미정
	하리키리발리볼	타이토	미정
	배트맨 리턴즈	코나미	5,800엔
	RPG 인생게임	다카라	7,800엔
	스위치 블래이드	겜코	6,500엔

수퍼패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
2/12	프로풋볼'93	빅터	미정
2/19	성투사 동라왕	POW	8,900엔
2/19	도라에몽	에폭사	8,000엔
2/26	배트맨 리턴즈	코나미	8,800엔
2/26	NBA프로 농구	EA빅터	8,900엔
2/26	리딩 컨퍼니	고에이	12,800엔
2/중순	강철의 기사	아스믹	9,800엔
2/중순	F1 GRAND PRIX 파트2	비디오 시스템	9,800엔
2/하순	슈퍼 차이니즈 월드 2	컬처브레인	8,800엔
2/하순	MOTHER 2	닌텐도	8,900엔
2/미정	사상 최강의 퀴즈왕 결정전	요네자와	8,900엔
2/미정	오우거배틀	퀘스트	9,600엔
2/미정	메탈막스 2	데이타이스트	9,500엔
2/미정	심앤트	이매지니아	12,800엔
2/미정	배틀택	빅터음악산업	8,800엔
2/미정	워리를 찾아라	도미	9,500엔
2/미정	모노포리	도미	9,700엔
2/미정	수퍼 킥복싱	일렉트릭 플레이	8,800엔
2/미정	에도의 키바	마이크로월드	미정
2/미정	사크	산소프트	9,600엔
3/5	이하트보 이야기	헥트	9,700엔
3/12	2020년 슈퍼 베이스볼	케이 어뮤즈먼트	8,900엔
3/12	수퍼 배틀탱크	팩인비디오	7,800엔
3/12	캘리포니아 게임즈 2	헥트	
3/19	정글 워즈 2	포니캐니언	9,500엔
3/26	요시의 쿠키	BBS	미정
3/상순	죽음의 댄스	쟈레코	미정
3/중순	NFL 풋볼	코나미	8,800엔
3/하순	SD 비룡의 권	컬처브레인	8,800엔
3/미정	세프텐트리온	휴먼	8,500엔
3/하순	바이오 메탈	아테너	8,980엔
3/미정	울트라 세븐	반다이	8,800엔
3/미정	죠죠의 기묘한 모험	코브라팀	9,500엔
3/미정	알버트 오딧세이	산소프트	9,600엔
3/미정	부르스 부라더스	겜코	8,300엔
4/하순	성검전설 2	스퀘어	미정
4/미정	톱 레이서 2	겜코	8,900엔
발매일미정			
	실버사가 2	세타	9,500엔
	용호의 권	케이 어뮤즈먼트 리스	미정
	화이널 화이트 2	캡콤	8,500엔
	마지막 전쟁	데이틱	미정
	엑터리온	테크모	8,900엔
	드래곤볼Z 초무투전	반다이	미정
	몬스타 메이커 3	소프엘	미정
	드래곤 슬레이어	에폭	미정
	열혈고교 돗지볼부	테크모저팬	미정
	낚시	팩인비디오	미정

	버텀업	헥트	미정
	쉐라자이드전설	컬처브레인	미정
	그라이어스 3	타이트	미정
	유토피아	에픽소니	미정
	엘나드	게임프런	미정
	마스타 오브 몬스터	캡콤	미정
	클래식 로드	빅터	미정
	어뮤징 드림	다카라	미정

PC엔진

발매일	게임명	회사명	가격
2/12	코튼	허드슨	6,800엔
2/12	코즈믹환타지 비주얼집	레이저 소프트	4,980엔
2/12	포리스 커넥션	레이저 소프트	미정
2/하순	신장의 야망	고에이	9,800엔
2/미정	제로욘 점프 2	메디아링	7,800엔
3/미정	수퍼 다라이어스 2	NEC	미정
3/미정	스트레이 로드	I.G.S	8,900엔
3/미정	PC 코코론	슐드웨리브	7,900엔
3/미정	사이런트 메비우스	가쿠가와	미정
3/미정	삼국지 3	고에이	미정
3/미정	천사의 시 2	RIOT	미정
3/미정	설록홈즈	빅터음악산업	미정
발매일미정			
	브란더스	I.G.S	미정
	몬스타 메이커	NEC 어베뉴	미정
	레인보우 아일랜드	NEC 어베뉴	미정
	드래곤나이트 3	NEC 어베뉴	미정
	천지를 먹다	NEC 어베뉴	미정
	알가노스	인텍	미정
	윈드헌터	라이트스택	미정
	예자 워리어즈	타이토	미정
	코즈믹환타지 4	레이저소프트	미정
	야와라 2	소픽	미정
	파워 테니스	허드슨	미정
	바람의 전설 제너드	일본 팔콤	미정
	갇	PCM 컨프리트	미정
	던젼 엑스프로라	허드슨	미정
	이스 4	허드슨	미정
	더블 드래곤 2	아트라스	미정
	매직 포켓	피씨엠	미정

메가드라이브

발매일	게임명	회사명	가격
2/미정	스틸다론스	텐겐	미정
2/미정	F 22 인터셉터	E.A 빅터	미정
2/미정	마징사가	세가	6,800엔
2/미정	마천의 창멸	강담사	미정
2/미정	J리그 챔피온 사커	게임아트	미정
3/19	도라에몽	세가	미정
3/미정	데자트 스트라익	E.A 빅터	미정
3/미정	파워몬거	E.A 빅터	6,800엔
3/미정	수퍼 인(忍) 2	세가	미정
3/미정	OUTRUN 2019	심스	미정
3/미정	골덴 액스 3	세가	미정
4/미정	로드 라이어트	텐겐	미정
4/미정	J리그 프로스트라이커	세가	미정
발매일미정			
	죠.몬타나 3	세가	미정
	배트맨 리턴즈	세가	미정
	닌자외전	세가	미정
	침묵의 함대	세가	미정
	랑그리사 2	메사이아	미정
	메탈팡	빅터	6,900엔
	볼작	남코	미정
	환타시스타 4	세가	미정
메가CD-ROM			
2/26	화이널 화이트	세가	6,800엔
2/미정	은하철도 999	RIOT	7,800엔
3/26	성마전설 3X3 아이즈	세가	미정
3/미정	사이보그 009	RIOT	7,800엔
3/미정	소닉.더.헤지혹 CD	세가	미정
3/미정	액스 1.2.3	울프팀	미정
3/미정	POP'N LAND	슐드웨어	미정
4/미정	스위치	심스	7,800엔
발매일미정			
	메리고라운드	데이타웨스타	미정
	나이트 스트라이커	타이토	미정
	닌자 워리어스	타이토	미정
	슬랩 화이트	동아플랜	미정
	알스란전기	휴먼	미정
	로도스 섬전기	세가	미정
	롤링선더 3	남코	미정
	테라포밍	팩인비디오	미정
	이스 4	세가	미정
	마이트 앤 매직	CSK	미정
	슈왈츠실드	공화당	미정

* 가격에 표시된 엔화에 6.3(93년 1월 20일 현재)을 곱하면 원화를 알 수 있습니다.

1993. 3

통권4호

발행겸 편집인/서인석

편집장/조 신

취재차장/김종배

취재/강준완, 김두원, 김종철, 류구현, 송동석, 이상엽, 이우진

통신원/김경헌(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)

미술차장/강경구

미술/윤종애. 원선영.이재현.국부길

영업차장/고기원

영업/최종현

광고대리/이형원

광고/이성환

관리.기획/손대현.이영희.김혜영

발행/(주) 제우미디어
우 140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
TEL : 702-3211/4
FAX : 702-3215

인쇄/(주)삼성출판사

사진식자/송지전산

등록일자/1992.10.5

등록번호/라-5780

보급가/4,000원

1년 정기구독료/44,000원

.본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로 「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택 을 받으실수 있는 정기구독 신청 을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전 1 : 매월 초부터 말일까지 정기구독 신청자를 모아 추첨 3명 슈퍼컴보이 무료 증정
(93. 2. 28까지 신청자에 한함)

특전 2 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼 ZⅢ,드래곤 퀘스트 V 포함)중 원하는 책 1부 무료 증정

특전 3 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전 4 : 게임챔프 정기 회원카드 우송

특전 5 : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 지정, 게임팩 가게에서 게임팩 구입시 10% 할인 혜택(정기구독 신청자에 한해 본사 지정 게임업체 리스트 우송해 드림)

특전 6 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

특전 7 : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정

특전 8 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

· 은행온라인을 이용할 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	온라인 구좌 번호	예금주
외환은행	105-22-00360-9	제우미디어
서울신탁	22107-2684704	서인석
농 협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석

· 은행지로를 이용할 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로용지를 이용 ,지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

· 우체국 우편대체를 이용할 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

· 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/4 「정기구독 담당자」앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

☞ 입금 후 전화를 주시기 바랍니다 : 702—3211/4

제품문의 : (02) 433-8151

어린이에게는 어린이만의 치즈가 따로있어야 합니다.

완전식품인 우유로 만든 치즈 —
그러나 성장기 어린이에게는 필요한 게 더 있죠.
칼슘, 인, 비타민 D, 부드러운 맛, 저염도…
서울우유의 치즈과학은 이 모두를 갖춘
국내최초의 어린이 전문치즈를 탄생시켰습니다.
"어린이치즈 앙팡"!
영양뿐 아니라 맛, 색상까지 어린이에게
꼭맞는 고품질 치즈입니다.

영양
- **칼슘** : 1일 섭취량이상의 칼슘강화
- **인** : 칼슘과 균형을 맞춘 필수원소
- **비타민D** : 칼슘체내 이용율을 높이고 질병예방
- **베타카로틴** : 체내에서 비타민 A로 바뀌는 비타민원 첨가

맛
- **저염분** : 짜지않아 어린이 입맛에 딱!
- **부드러운맛** : 담백하고 부드러워 질리지 않는맛!

색
- **무방부제** : 방부제가 없으니까 안심!
- **무색소** : 색소가 없는 자연색 치즈라 안심!

'치즈의 과학'으로 탄생 어린이치즈 앙팡

칼슘
인(P)
비타민D
베타 카로틴

어린이치즈
앙팡

*유통기한 확인으로 가족건강 나라건강

이부분을 오려 보내주시면 "치즈의 생활" 이라는 요리책자를 보내드립니다.
보내실곳 : 서울 중랑구 상봉동 137-7 치즈팀앞

1993년 2월 5일 발행. 월간 통권 제4호 1992년 10월 5일 등록 라-5780 서울용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩/주/제우미디어